





Distribuiti in italia da Leader distribuzioni-Casciago (VA) presto disponibili per tutti i formati con manuale in italiano









SIMULATION SOFTWARE



SOMMARIO

COME AL SOLITO

EDITORIALE

POSTA
Una pagina in plù per i lettori

TOP SECRET
Musica. cafcio e...

AGGIORNAMENTO
Ancora nuove versioni per gli otto bit

BUDGET
Una nota nostalgica e... due
medaglie d'argento

AVVENTURA/RPG Crisi di avventure, abbondanza di

RPG STRATEGIE
Abbiamo risolto anche Demon's



INASPETTATAMENTE

SPECIALE WARGAMES

Una veloce ma completa spedizione bellica oltre le trincee del sottware targalo SSI e SSG

MUSIC HACK
E' bastata una scintilla: la moda del
music hacking è esplosal!!

AGGIORNAMENTO
Scopriamo insieme che cosa ci
siamo persi nelle trascurate regioni
dello Spectrum, dell'Amstrad e
rell'MSX





FACCIAMO IL PUNTO

13 PHOBIA

Un gioco da cui non vedrele l'ora di uscire!

14 STORMLORD

Rat Cecco scopre il plattorm game e ne tira tuori un arcade adventure

3D POOL Una questione di... ehm...

THE RUNNING MAN
Come storplare un romanzo,
sloutarne il nome e tarne una BEEPI

H. A.T.E.
Finalmente una faccia nuova... o

no?

PROJECT FIRESTART
Quando si dice un gioco cinemato-

JACK NICKLAUS'...
Un nome più lungo del caricamento

GRAND MONSTER

Un'altra 'originalità' dei tedeschi

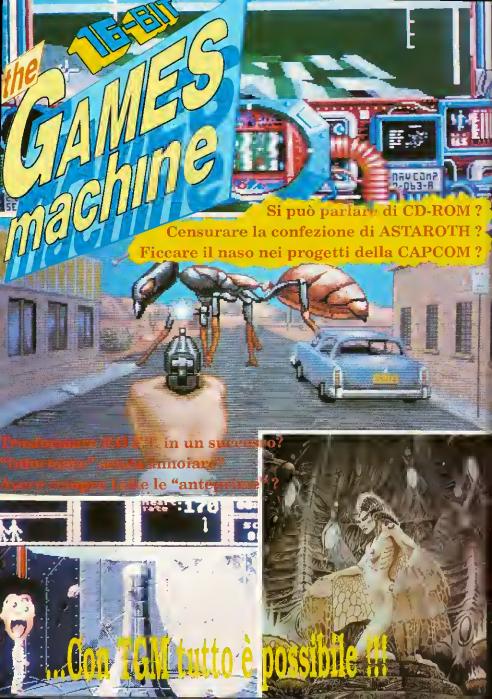
RED HEAT
Un gioco... pornografico?

SIMULGOLF
Un gioco italiano... in tutti i sensi!

Editore: Edizioni Hobby S.r.l. - Via della Spiga, 20 - 20101 Milano Direttore Responsabile: Elisabetta Broli Direttore Esecutivo: Bonaventura Di Bello

Capo Redattore: Stefano Gallarini Dightal Layout: Adelaide Mansi Redazione tallane: Antonello Jannone, Stefano Giorgi, M.B.F., Paolo Cardillo, William e Giorgio Baldaccini, Mauro Fornaroli, Marco Galerdi, Marco Auletta, Aldo Galimberti, Massimiliano Di Bello Grafica: Giovanni Papandrea, Fabo d'Italia, Donalalla Elia Redattori Inglesi; Stuart Wynne, Phil King, Robin Hodgy, Lloyd Mangram, Paul Rand Indirizzo Redazione: Edizioni Hobby - Casella Postale Esta - 2010 Milano - Tel. (02) 5468708 Fotolite European Color - Milano - Tel. (02) 64672405 Stampetore: Rolofito Lombarda S.p.A. - Cernusco sul Naviglio (MI) Concessionario di pubblicità: SPAZIO 3 - Milano - tel. (02) 6882708-68800248 Distribuzione: ME.PE. S.p.A. - Via Famagosta, 75 - 20124 Milano Sul Icenza di INEWSFIELD PUBLICATION

Pubblicazione mensile registrate presso il Tribunale di Milano al nº 251 il 10/5/1986 - Pubblicità inficire al 70%
Abbonemento 11 Numeri 235.000, arretrati il doppio del prezzo di copertina. Solo con versamento sul α/c postale № 54562202, intestalo
al: Edizioni Hobby S.r.I. - Via della Spiga, 20 - 20121 Milano - Spedizione in Abbonamento Postale Gruppo Illi770



Anno 4 Numero 36

GIORNI "CALDI"

e giornate che hanno accompagnato questo numero estivo di Zzap! sono state le più calde mai sperimentate. Non per il livello qualitativo del giochi, anzi, ma per tutti i 'reimpasti' che hanno accompagnato la stesura dell'edizione inglese, prima, e di quella italiane, poi.

Prima di lutto i nostri vecchi (si fa per dire... non che ci siano rimasti troppo) amici Gordon Houghton, Matthew Evans e Kati Hamza hanno abbandoneto la redazione inglese di Zzapl (troverele un paio di commenti solo in questo numero, pol basta) sostituiti da un gruppetto di facce nuove (e che faccel) di cui troverete i nomi

nel solito colophon sotto il sommario.

Parlando di facce, poi, è doveroso a questo punto spiegare che cosa succede nella redazione italiana. Cercherò di essere chiaro e sintelico allo slesso tempo: i nostri impavidi e più scalenati redattori, Antony Jannone (AJ) e Marco Auletta (MA), non hanno ancora un volto. In lutte le recansioni finora redatte sono apparsi con facce 'inglesi', e in questo numero — ad esempio — potrele identificarii con i volti 'riesumati' di PG (per MA) e di SJ (per AJ). Stesso problema per il nuovo capo redattora, Stefano Gallarini, che temporaneamente ha deciso di usare le sembianze di Julien Rignali (mica scemol) dato che anche lui si diletta, come me, a redarre qualche recensione.

Speriamo comunque di mostrarvi almeno per Settembre i veri, terribili volti di questo eniamatico trio.

Dato che ormati l'editoriale di questo numero si è già trasformato in una serie di 'comunicazioni di servizio' ne epprofitto per statare del lutto la dicerla su una prossima pubblicazione di Last Ninja Ilt: la System 3, invece, ha in programma altri due gioch sullo stesso stille di cui avremmo voluto mostrarvi le immagini (ma non abbiamo potuto per i soliti... problemi di spazio).

Non disperate, comunque, perché quando — a Settembre — sarete sul punto di rispolverare il vostro otto bit, noi saremo qui con una serie di sconvolgenti novità grafiche ed editoriali e... intanto buone vacanze!

Bonaventura Di Bello

50 RECENSIONI FORMATI DIVERSIU UNA PACCHIA! **COMMODORE 64** SPECTRUM 3D POOL 16 3D POOL icass. L.n.a BAAL c/d L_18/21.000] EMLYN HUGHES' I. S. (update) 64 20 65 33 BATTLETECH (RPG) disco L.39 0001 73 L.n.p] L.29 0001 cass BEAM c/d L.15/21.000] MICROPROSE SOCCER (update) cass. SANXION - THE SPECTRUM... cass. BLACK JACK ACADEMY CIRCUS ATTRACTIONS disco L.39.000] Linip. disco L.15/15.0001 cass. L n.p.1 DANGER FREAK THE DUEL (TEST DRIVE 2) GILBERT - ESCAPE FROM cass. L.15/15.000 disco L.n.p.] 3D POOL cass. L.18,0001 15 c/d L.n.p.] c/d L.15/15,000] GRAND MONSTER SLAM ATTACKED! .15.000 cass. H. OF MONTEZUMA (wargame) disco L.n.p.] c/d L.15/15.000] BLACK BEARD (budg.) 7.500] 61 cass. I KOKOTONI WILF (budg) 70 51 50 52 cass, L.np. JACK NICKLAUS...GOLF JOURNEY TO THE CENTRE... cass, L.7.5001 disco L.n.p.] LE MANS (budg.) **OUT RUN** (update) disco L.21.000] cass I KOKOTONI WILF (budg.) cass. L,n.p.] c/d 1.18.0001 PASTEMAN PAT (budg. update) cass. L.5,000] RAMBO III (update) **NAVY MOVES** 52 50 cass. L NAVY SEAL disco L.29.000] TITANIC (budg.) cass. L.7.5001 OVERRUN! (wargame) disco L.59.000 AMSTRAD CPC [c/d L 18.000] [c/d L.7.500] PHOBIA (GC) PROJECT FIRESTART (GC) c/d L.n.p.] disco L.n.p.] c/d L.18/21.000] 13 24 40 3D POOL 16 61 64 20 65 **RED HEAT** BLACK BEARD (budg.) RUNNING MAN (THE) c/d L,18/21.000] EMLYN HUGHES' 1, S. (update) c/d L 18/29,0001 disco L.n.p.] c/d [, 15/15.000] SIMULGOLF H.A.T.E. c/d L.n.p c/d L.39/49.000] MICROPROSE SOCCER (update) STORMLORD c/d L.18/29 000 30 STORM A. EUROPE (wargame) NAVY MOVES disco L.n.p 1 STAR PAWS (budget MA) cass L.5.0001 STORMLORD c/d L 15.000] TETRIS (budget MA) cass, L.n.p.]





PROLOGO DI LUGLIO Non so se ve ne siete accor-Ir, ma siamo in estate. Precisamente in Luglio. Sapete cosa significa? Ebbene, che ad Agosto ZZAP! non esce in edicola. Immagino già le scene di disperazione, ma tranquilli, torneremo pun-tuali come sempre a Settembre. Quindi cercate di leggere lentamente le letterine di questu mese, altri-

menti suffrirete a melà Agosto di una terribile crisi di astinenza... non dite poi che non vi avevo avvertilo! Per quantu riguarda it numerii che avele in mano. non vi anticipo niente, per non guastarvi le surprese: vi assicurii che non mancheranno, Abhiamo ricevutu chili di lettere di permafusuni che se la sono presa per ZMKATAM 2: ma dai, dov'è finito il vostro umurismo? Moltissime altre criticano la "Profetessa" Klena Bini, Ok, vi primettii che nun pubblicherò più lettere simili. Elogi al Censuratore Pazzu e a Harley il Demenziale. Nicula Quattrini, il playbny ufficiale di ZZAP! & TGM non è più sidu:

Luigi Liherati di Gruttummare ci ha spedito una fiitii per l'inesistente concorso VIDEOBELLI, ci spiace ma non la pubblichiamo per non incorrere in denunce da parte della buin costume. Una riprova che le classifiche suno spesso e votentieri contradditturie: ci sana giunte numerasissime schede HIT PARADE che cuntenevano, quasi sempre in prima posizione, il gioca ZMKATAM 2.

niente altru che il nostro escionzulu d'Aprile. Scherzo da parte vostra o pura ipocrisia? Le fette di prosciutto si mangiano, non si spediscono. Fine del riassunto delle puntate pre-cedenti, ora viviamo nel

presente. GEOS: SVILUPPI E PRO-SPETTIVE

Cara redazione di ZZAPI

Aprile, Motivo della missiva questa volta è lo speciale GEOS del numero di Maggio. Personalmente mi ha fallo molto piacere vadere quasto genere di articoli anche su ZZAPI. Mi ha lascialo un po' dubbioso il giornalista In erba (vi delinite cos) nella Posta) che a pagina 43 ha scritto: "lo non penso che lulti i 64isti siano slupidi come dile voi". Se non erro significa che la redazione ci considera la baracca più allegra del lager in latto di comprendonio. Lo stesso però, nonoslante sia convinto della nostra intelligenza, appena gli è stato proposto di recensire il GEOS si è messo a tidere per 5 minuti (notevole) e inline ha affermato: "Come è possibile arrivare a recensire su ZZAPI un mattone come questo? Quanti let-Iori sopravviveranno?" Inollre la scommessa stipulata con il resto di recensori sta a dimostrare che voi pensale a maggioranza che chi acquista ZZAP! (in gran numero 64isti) sia in buona parte abituato ad indossare elmetti prussiani per evitare che i neuroni gli sluggano dal cervello. Questa non è una lettera di polemica, ma una richiesta di chiarimento, perché essere stupido signilica credere di essere un capione da pascolo o chiedere asilo politico alla Romania, e non acquistare ZZAP! e ignorare il funzionamento di un sistema operativo come il GEOS (anche se semplice). Paolo

chi vi scrive è il nostaloico di

La pubblicazione di un articolo sul GEOS era considerata una specie di IMPOSSI-BLE MISSION, non tanto perché vi riteniamo slupidi (tult'altrol), ma perché trattare un argomento "pesantuccio" su una rivista quasi essenzialmente dedicata ai videoglochi era un po' rischioso. Prevedevamo, non dico una stroncatura globale, ma

Se vi ho frainleso e la vostra

risposla risolverà il mio duò-

bio, vi chiedo scusa sin da

POI SIAMO A POSTO" op-pure "SE VOGLIO SAPERE FUNZIONAMENTO DI **OUESTA UTILITY O DELLA** TAL PERIFERICA MI COM-PRO LA RIVISTA PINCO PALLINO*, invece abbiamo ricevulo una serie di apprezzamenti che ci ha sorpreso e soorallutto resi lelici. Vista la vostra voglia di articoli che nen trattino esclusivamente i videogiochi, vedremo di recuperare il lempo "perduto". Restale in linea, lorse l'arti-colo sul GEOS sarà il primo di una serie (non preoccupatevi, non pesantel) che illustrerà le potenzialità non ludiche dei vostri 8 bit!

CRONACA DI UNA MORTE **ANNUNCIATA**

"Come il principe dei nembi è il Poeta che, avvezzo alla tempesla. si ride dell'arciere: ma esi-

liato sulla Jeria, fra scherni, cam-

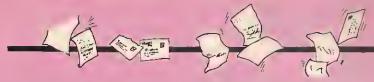
minare non può per le sue ali di gigante

(da l'Albatro di Boudelaire, tratto da I FIORI DEL MALE)

Caro ZZAPI

indovina che viene a cena? lo, naturalmente. Chi sono? Ego sum qui sum, cioè Bittanli Malleo, il Filosolo... Calmi, calmi, aspettate di linire la let-Jura della qui presente prima di sbraitare come al solito, la ragione per cui vi scrivo è mollo semplice: vi chiedo solo di concedermi ulteriore soazio per illustrarvela. Ho sequito per diverso tempo gli sviluppi della cosiddetta RIVOLUZIO NE POLEMICA iniziata l'anno scorso e lorse tutt'ora in corso. Sono giunto alla conclu-sione che il mio compilo è finito, questa volta sul serio. Scrivere ancora da parte mia sarebbe anacronistico e in più presuntuoso. La mia filosofia mi impone di lasciare il palcoscenico. Volevo avvertire perché andarmene via senza almeno un'ultima polemica sarebbe stato scortese nei confronti di tutti. Non petrò mai perdonare Marco Spadini per essere scomparso nel nulla. anche se quest'uscita è alquanto scenogratica. Tocca a me morire, ora. Con questo non voglio certo dire che le

immortali, casomai subiscono un progressivo sviluppo, Una maturazione interiore invisibile alla massa, notabile solo da pochi planetari. Cedo il testimone a qualcun altro, Purtroppo, ve ne sarete accorti, non riesco a trattenere un'esagerata carica paletica piultosto ridicola: è più forte di me, non tiesco mai ad essere serio (perché poi? Non siamo ad un funerale). Tracciare un bilancio, segoui sommario di un anno vissuto polemicamente, non è affatto la cile. Posso dire quello che ho fatto lo: da quando ho iniziato la mia "carriera epistolare" ho insultato e criticato molta gente. Non mi pento affatto, anzi, potrei benissimo continuare a larlo, "questo secolo oramai alla fine, saturo di parassiti senza dignità, mi spinge ad essere migliore con più volontà" (Battiato) . Spero che qualcuno abbia ricevuto il messaggio. "Un giomo, nell'Oceano/ ma non so più sotlo quali cieli/ geltai come un'ollerta al nulla/ qualche goccia di un vino raro..." L'inizio della bellissima poesia simbolista di Valery riesce a riassumere in pochí versi ciò che ho cercato di lare. Il vino raro è la Polemica, gettata tra la Massa (l'Oceano) senza saperne il perché. Sembra essere andala persa, ma queste poche gocce polrebbero ubilacare le onde, cioà scatenare una rivoluzione inleriore. Vedremo, come dite voi? Chi vivra, vedra. Multi suni vocali, pauci vero electi. Comunque vada, l'importante è andare sempre contro la massa, Perché? Semptice, la massa ha sempre (o quasi) torto quindi seguirla è stupido: "Si può scommettere che ogni moda, ogni idea accettala è un'immensa sciocchezza, proprio perché condivisa dalla massa* diceva Chamlort. Niente di più azzeccato. La massa non è cambiata dai tempi del Manzoni, rimane sempre il solito mostrum horrendum informe, ingens. Rudis ingestague moles. Andare confrocorrente è l'unica alternativa alla stupidilà (si potrebbe dire che la slupidilà è un eccesso di intelligenza, ma non mi pare il caso). L'importante è che non diventi una moda quella di andare



confrocorrente, altrimenti sarò io nel torto l Fortunatamenle, i polemici (quelli veri, quetli bianconeri, non certo le solite imitazioni banali, nienl'al-Iro che cloni piratati mal fatti) resteranno sempre la minoranza, e questa è una cosa positiva, ci sarebbe da preoccuparsi se fosse il contrario. Dopo questo predicozzo di bassa lega, non mi resta nient'altro da fare che morire, Mors ultima ratio. Quelli che mi odiano, non si preoccupino perché per quae peccat quis, per haec et torque-tur. Che lo sforzo rimanga sempre con noi. Risum leneatis amici. Distinti saluti

Biltanti Matteo, il Filosofo P.S.

Non omnis moriar. POLEMICI SEMPRE, DEMENTI MAI. Piantatela di scrivere schifezze letterarie con termini inglesi, maledetti yuppies schifosi, rivalutate il latino, accidenti, è la lingua universale!

Come sempre, una lettera come questa non ha bisogno di commenti...

ADVENTURE E GIOCHI DI RUOLO: BINOMIO INSCIN-DIBILE?

Spett, redazione di ZZAP!. vi seguo sin dal numero 9 (prima non possedevo il mio amatissimo C64); da allora mi faccio stramaledire dall'edicolante quando tutte le mattine di tutte le prime settimane di lutti i mesi dell'anno mi reco per vedere se la mia preferila e fantomatica rivista è uscita. Come vedele la letlera è scrilla cum euxilio del computer, per l'esattezza con il GEOS V 1,3. Con questo voglio dire che non tutti i videocomputerdipendenti siano solo smanettoni; conosco molti amici che usano utility più di quanto usino i Games veri e propri. Apprezzo molto la vostra rivista soprattutto per quanto nguarda le rubriche A BIT OF FANTASY e le recensioni. In modo particolare mi complimento col temerario (ma sempre apprezzato) che ha scritto quell'articolo sul GEOS. Vi chiedo di continuare a pubblicare articoli del genere. Inoltre mi chiedo: "E l'Arlecchino, e il Mago?" dove sono andali a finire? Per lavore ho bisogno del loro aiuto per finire Guild of Thieves perché il manuale non mi aluta un c...! ehm per niente. In compenso vorrei sapere se A MODO MIO di M. Walker posse servire alicui (in latino: a qualcosa), [...] Fagioli Filipo

Carissima redazione di 27API dopo circa 14 numeri mi sono deciso a prendere in mano questa penna e stendere quesla orribile lettera. Me veniamo el dunque: io sono un avventuriero e mi vorrei lamentare del fatto che da circe una summer pubblicate il noiosissimo e alquanto monotono A BIT OF FANTASY, Certo questo amplierà gli orizzonti... ma adesso baslal quattro mesi di idrofobia assolutal senza la speranza di aiuti o mappe ci lasciate col c"o per lerral Quindi non propongo da tipico imbecille di ampliare le già troppo ristrette pagine riservate alle avventure, ma almeno di togliere quel 'mostro. Preso dalla furia di scrivervi mi sono anche scordare di tare i tipici complimenti alla rivista, anche se sono sottintesi. [...] Mikele Fiorentino

Due lettere apparentemente dilferenti, ma che portano alla ribalta un argomento trascurato da tempo; le avventure e i giochi di ruolo. E' triste ammetterio, ma le prime stanno subendo una mutazione, in peggio, però. Il loro numero scende continuamente e con loro anche la qualità. Questo perché il numero crescente di richieste indirizzate verso un tipo di avventure diverse, più comvolgenti, ha spinto i programmatori a realizzare un nuovo concetto di gioco per computer: i giochi di ruolo, diretta trasposizione di quelli de tavolo. Sembrano lontanissimi i tempi di Guild of Thieves o The Pawn. Sono i giochi di ruolo per computer (anche se noa è del tutto corretto definirli cosi, almeno per ora) che dettano legge. lo non ho mai amato le avventure alla follia, ma mi è sempre piaciuta la figura dell'impavido avventuriero in pantofole che va a letto alle 4 di notte per finire Corruption. Altro che Indiana Jones And the Last Crusadel D'altra parte devo dire che neppure giochi co-me Pool of Radiance o Bard's Tale mi facciano impazzire. Amo pazzamente gli spara e fuggi verticali o orizzon-tali (meglio i primi) e... No. un momento sto divagando. Vi sarete comunque accorti che non sono un grande esperto in campo di avventure el similia, quindi urge un vostro aiuto, soprattutto oprnioni e pareri per il mega dibattito sul passato, presente e luturo di adventures e roleplaying: il Mego è ormai arrivato alla pensione? L'Arlecchino passerà gli ultim anni in solitudine a Cesele Mon-ferrato? A bit of Fantasy di-venterà A Lot of Fentasy? Lo saprete nella prossima puntafa/

MORTE DI UNA CRONACA ANNUNCIATA

Spettabile redazione di ZZAPI.

vi scrivo questa mia nuova missiva per porVi le mie più sincere scuse, confidando nel Vostro perdono, riguardo al linguaggio da me utilizzato in precedenza. Avevo letto II pensiero del Censuratore Pezzo (pazzo fino a un ceno punto) (ehi, questa l'avevo già detta iol NDR), ho riflettulo per un'intera notte e mi sono meraviglialo di me stesso, in senso negativo, però. Ma come ho potuto scrivere a una rivista così completa, cosi bella, così serla come ZZAP1 fasciandomi trasportare dalla volgantà senza porre alcun limite ad essa? Forse che non ho esagerato un tanlino? (mamma mia, non mostrare questa lettera ella tua prof. di italiano altrimenti ti rlempirebbe di bolle! NDR) Ebbene, concorde con if Vostro insindacabile giudizio, trovo estremamente giusta nonché giustificata la censura attuata nei miei confronti. Ma se il linguaggio è caduto così in basso la colpa non è da attribuirsi solo ai lettori: provate a leggere la Posta di altre riviste (come MC) (??? NDR) e ve ne accorgerete, anche se devo emmettere che spesso sono riservale a un pubblico più adulto, ma soprallutto più maturo (come lo ora, mode-stamente...) . Chludo qui il mio discorso per motivi intimamente personali (???) e vorrei porre una domanda al caporedattore mescheralo: ma lei è sicuro di preferire il

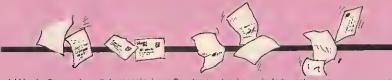
vecchio Defender al nuovo Starray o fl vecchio Super Mario Bros allo stupendo Great Giana Sister? lo personalmente preferisco i moderni cloni, in quanto sono migliori sia come gratica e sonoro (non c'è paragone) che come giocabilità e conseguentemente risultano essere più divertenti. Ora devo Tornare ai miei studi riquardanti la fisica quantistica, la fisica termo nucleare e l'astronomia, materie che mi entusiasmano in modo particolare e che apprendo da aulodidatta, quindi Vi porgo i miei più cordiali saluti confidando in una Vostra risposta... e che la Polemica sie con voi! **FFS**

PS

Non mi smentisco mai: leggere il mio prossimo PS: à ora di basla con il linguaggio sopraffino. Pota! P.P.S.

I mio motto è sempre quella: I COMMODORE MI HANNO ROTTO I COGLIONI. Ora ho l'Amiga e I COMMODO-PE CONTINUANO A ROM-PERMI I COGLIONI. (mi spiace per il Censuratore Pazzo, ma censurare questa frase vuol dire buttare al vento secoli di storia. NDRI

FFS non è morto! Ci manca solo Spadini e facciamo la fotocopia di uno dei primi numeri di ZZAPI Allore, cero Ferrovie, dove sei stato in tutto questo tempo? Il mese scorso ci hai scritto una "lettera", ma visto il livello esagerato di volgantà presente (15 parolacce ogni riga, da primato!) sei stato brutalmente censurato. Dura lex, sed lex. Mi ha sconvolto il fatto che hai preso l'Amiga. Noocol Tu sei lo spectrumiano per eccellenza, quello che scrive lettere d'emore ad Anita Sinclair, quello che regala santini raliiguranti il mitico Clive e che usa II dentifricio QL per prevenire il 64, non puoi tradirci cosl III Tralasciando queste mie considerazioni demenziali. passiamo all'argomento se rio della tua lettera, serio si la per dire: i cloni oggi. Il caporedattore mascherato ti sbranerebbe per un'afler-mazione del generel Non metto assolutamente in



dubbio che Starray sia graficamente e tecnicamente 4 anni luce avanti rispetto a Defender, ma quello che non mi va giù è la scarsa originalità dei programmatori che si limitano a rielaborare concetti stravecchi aggiungiorata e basta. E' troppo facile, e anche scorretto. Non si può giustificare il poli gio! E' come se Stephen King riscrivesse DRACULA IL VAMPIRO aggiungendo qua e là qualche digressioncina. Capsci? Beh, ora ti saluto perchè devo finire la partita a Katakis. Tosti quelli della Rainbow Arts, no;

CITAZIONI

Il numero di Citazioni pervenutoci è imponente. Pare che almeno i tre quarti dei lettori siano dei poeti in erba. Pubblichiamo volentieri le vostre 'creazioni'.

"Il diritto di essere idioti si paga con l'incomodo di sentirselo dire" di Andrea Cogorno, detto Fluoro.

gorno, detto Fluoro.
"Odiavo il calcio, ma la Sensible Software Microsoccer

Odiavo i puzzles, ma non erano che "Missioni Impossi-

Amavo il film Robocop, ore il gioco mi la vomitare" di ESPERTO.

"I want to break free" del QUEEN.

"In girum imus nacte et consumimur igni" di Mikele Fia-

rendro.
"In perfecto oratore non inest tota scientia philosophorum" di Striker, the Game Lord

"SI vis pacem para bellum" di un certo Caruso Pascosky.

Prossimamente in regalo un dizionario tascabile di latino per tradurre le citazioni. Servivete a CITAZIONI EDI ZIONI EDI BBY CASELLA POSTALE 853 20101 MILA-NO. Citare la bene al fegalo e anche ai reni: cosa aspetti 22

COMUNICAZIONE DI SER-

Carissima redazione di ZZAPI,

vi ho scritto il mese scorso ammonendovi per le scarse recensioni per Spectrum e Amstrad, ma vedendo il numero di Maggio non posso far altro che scrivere per ringraziarvi e ricordarvi che così non perderele nemmeno un commodoliano, ma prenderete motti altri ottobitisti. Complimenti da Marcello Borsotti

Cos'è che diceva quel tale? Sempre quello, per intenderci, tutto arriva per chi sa

aspettare...

PERCHE' AMO LA POLEMI-CA ovve/o IL COMPLESSO DI EDIPO

Cara redazione di ZZAPI, posseggo un Amstrad CPC da tre anni circa e sono felice che da un po' di tempo a questa parte pubblichiate recen-sioni per il mio comp, bravi, continuate cost, Leggo la vostra rivista dal numero 19 e trovo che sia THE ASSOLU-TE NUMBER ONE. Vi chiedo soltento di continuare a tenez in ostaggio i figli del fotolitista perchè pare che si sia messo proprio in riga. Prima di leggere ZZAPI non eveyo idea di cosa fosse una "divertente rubrica della Posta". Credevo che nella Posta per lutte le riviste di videogame ci fossero scritte c****e tipo "Polete dirmi come trasformare il mio 128 in un Amiga?" o "Vi prego di convincere mia madre a comperarmi un drive" (sembra pazzesco, ma nella Posta di una rivista per utenti Commodore, fra cui vi è ovviamente una lettera del Eilosofo che si lamenta, vi sono lettere di questo tipo!!) . Per fortuna che nelle pagine della Posta compaiono in maggioranza lettere scritte da pazzi che si sbizzariscono scrivendone di tutti i colori. Personalmente preferisco una Posta tutta incasinate ad una piena di discorsi pallosi e secchionate e a quanto pare lo preferisce anche la Redazione, visio che le pubblica. Quindi mi unisco ai polemici casinari e li incito a fare più caos possibile perché la rubrica della Posta non diventi un mortaria piena di mummiale. Avviso per gli antipolemici: continuando a spedire lettere contro i Polemici, non fate altro che rinforzare la diatriba, non ve ne slete accorti, stupidini!?I P.S.

Continua così CHITARRISTA,

vai proprio forte, potremmo formare un complesso, tu fai il solista lo il BASSISTA, qualcun altro zompa ai drums e chi più ne ha più ne metta, gliele suoneremo noi ai secchionazzi antipolemici. Quand'è che recensite il magnilico GRYZOR per Amstrad? (Mall No, scherzo, eppena ci arriva la versione definiliva, NDR). "I chiudo con una clazione inventata da me: "Philosophus ast adhre vivus in discipulos suosti...]

Arrivederci dal <u>BASSISTA</u>... AAAAHHHHI

Ecco un polemico che spiega parché crede nella Polemica. Raro a trovarsi. Riguardo alla Posta, devo precisare che raramente ne trovate una troppo seña o troppo demenziale: odio gli eccessi. La virtiu sta nel mezzo. Cosa suggente come alternativa?

SOLIDARIETÀ CON PAOLO
'69 elles IL MALINCONICO
onde evitare di macchiare la
pagina della Posta con le la
crime che vi sgorgheranno a
flumi dopo aver letto questa
lettera, si consiglia l'uso di
lazzolettini di carta. Grazie.

Cordiale redazione di ZZAPI. ho scritto per sollevare il morale alla persona che si firma Paolo '69. Avevo apoena finilo di leggere la sua lettera quando una sola parola mi attraversò la psiche e le mie già contuse membra; splendida. Sala il confusa ma secco discorso di SAN destò in me il desiderio di scrivere per rispondere a tale occhio critico. Il dispereto messaggio di Paolo mi ha fatto tremare (è l'effetto del battitappeto. NDR): tutta quella sua frustrazione non era certo frutto di una mente condizionata dalle numerose tecnologie moderne tale lo era quella del Filosolo. La redazione pareva avez capito il triste messaggio del lellore, ma io riesco addirittura a rivivere ció che prova costui. Ho solo 14 anni, ma ho potuto osservare con inteiesse l'evoluzione degli home computers nel tempo, rimanendone affascinato, Paolo. sono finiti i tempi del VIC 20, del potere incontrastato delle consoles e di Donkey Kong, ma, si sa, i ricordi non muoiono mai e te ne accorderal lacendo una capatina all'Alternative Micro Show o laggerdo qualche articolo su di esso. Non rattristarti e ascolla questo complimento: scrib STUPENDAMENTE! (niente commenti cretini, capito ZZAP! 21)(Quali commenti cretini? NDR). Ancora tanta gloria agli 8 bit, elle consoles e a Pac Mani

ENORMI SALUTI!!! Fabrizio Colonna

Meno male che dovevi tirargli su il morale...Dopo non averi alto altro che ricordargli i bei tempi passati che non torne-ranno mai più, posso scommettere che il nostro Paolo 69 ha valutato attentamente l'idea di suicidarsi. Scherzi a parte, la risposta alla lellera di Fabrizio ovvero la Colonna portante della Posta, come quella a Paolo, del resto, si può sintetizzare con una frase di Fedro: LODA CIO' CHE FUMMO SE NON TI PIACE CIO CHE SIAMO. Siete d'accordo?

LETTERS TO ZZAP! CON-STRUCTION KIT (LTZCK)

Con tutto quello che si legge in giro, proviamo a scrivere una lettera vera. Prova penna.... Esatlo! Pronti a partire, mi raccomando i numeri!!

CARO ZZAPI questa è una lettera aperta, perciò se volete far polemica andate al numero 2, mentre per gli elo-

gial 3. 2) MI FATE SCHIFO! NON SAPETE SCRIVERE E RE CENSITE SOLTANTO GIO-CHI VECCHI E SORPASSA-TI. LA VOSTRA RIVISTA COSTA TROPPO E LA CO-PERTINA E' INDECENTE CON COLOR! STUPID! E MALE ASSORTITI. Se volete continuare la polemica andate al 4, per il demenziale il 5. 3) NON HO MAI VISTO NIENTE DI MEGLIO, SIETE DIVINI, RECENSITE GIOCHI STUPENDI. SAREI ADDIRIT-TURA DISPOSTO A PAGA-RE 10000 PER UNA RIVI-STA COME LA VOSTRA. SIETE MAGNIFICI VI ADO-RO! Se volete finize nel demenziale andate al 5, se volete continuare a sparare c****** e al 6.

4) CON LE PAGINE DELLA VOSTRA RIVISTA MI PULI-SCO IL BIILITIP, VOMITO SEMPRE OUANDO MI AVVI-CINO ALL'EDICOLA AL



PENSIERO DI VEDERE ZZAP! SIETE DEI GONTADI-NI CAFONI ZZAPPATERRA. ANDATE TUTTI A billip! Se volete continuare a soarare strullate andate al numero 6, per iniziare a filosofeggiare al

5) HO PERO! DEI PROBLE MI PSITICI CON IL COMPU-TER: GLI PARLO TANTO. TANTO, TANTO, MA LUI NON SI SBLOCCA. JERI GLI DIEDI UN PO' DI BIRRA. PER TIRABLO UN PO' SU E' ANDATO IN CORTOCIR-CUITO, FORSE E' ASTE MIO? Per altre demenzialità andate al numero 8, per scadere nel patetico al 9

6) MA PERCHE' VI OSTINA TE A NON RECENSIRE GIOCHI PER 64? LO SO CHE PUO ESSERE UN PO SORPASSATO, MA SIETE RAZZISTI A VOLER SEM-PRE PRIVILEGIARE IL VIC 201 BASTA CON LE PAGINE PIENE DI PROGRAMMI IN C PER VIC 20! Se volete sparare altre boiate andate al n.8 mentre se volete emulare il

Filosofo andate al 7 CERTO CHE NON C'E' PIU' CIVILTA' IN OUESTA SOCIETA' : LA GENTE ESCE DI CASA E NON TI SALUTA PIU', TUTTI MUSI LUNGHI. CI VORREBBE UNA CAMPAGNA DI CIVI-LIZZAZIONE POST BELLICA CON RISVOLTI FILO NA ZIONAL-PSICOLOGICI DE-RIVATI, ecc, ecc... Se volete fare la classica citazione in latino andate al 10, per altre crullate at n.8

8) LO SAPEVATE CHE I PROGRAMMI ORIGINALI NON SANNO PIU' DI NIEN-TE? OUELLI PIRATA INVE-CE HANNO UN NON SO CHE, UN FEELING SPECIA-LE CHE INDUCE IL PACATO UTENTE DI COMPUTER A COMPIERE L'ATTO GRIMI-NOSO. Se volete riscadere nel patetico al 9, per il tinale classico andate al n.11

9) MA QUANTO RIMPIANGO I BEI TEMPI, QUANDO SI ANDAVA AL BAR INSIEME E CON MANO TREMANTE IN-SERIVAMO I NOSTRI RI-SPARMI IN PAC-MAN. IL PERSONAGGIO GIALLO SI MUOVEVA IN UN VALZER ARGENTINO CON GLI AMI-CI FANTASMI... Se volete il finale tragico scegliete il 12, per il classico l'11

10) ERRARE UMANUM EST,

PERSEVERARE DIABULI CUM. PATER NOSTRUM ET FILIUS ET SPIRITUS SAN-TUS. DE BELLO GALLICO. VICTORIA ROMANIS POPU-LIS EST ATQUE SEMPER ERIT. CCXI AB URBE CON-DITA. SUPREMAE BOIATAE EGO DICO. AMEN! Per un finale dotto andate al 13, per uno più solito ell'1

11) DOVETE ASSOLUTA-MENTE PUBBLICARE OUE-STA LETTERA PERCHE' IO SONO IL NIPOTE DEL CUGA NO DELLO ZIO DEL CO-GNATO DEL SOTTOSEGRE-TARIO DEL VICESINDACO DI PINETO CALABRO, SE NON LA PUBBLICATE SCA-TENERO' UNA FAIDA TRE-MENDA. Per una lettera tirmata andale al n.15, per l'anonima al 14.

12) SAPETE, SONO IN FIN DI VITA, HO UN TUMORE IN-GUARIBILE, PUBBLICATE OUESTA MIA MISSIVA PRI-MA CHE SIA TROPPO TAR-DI, MI MANCANO LE FOR-ZE... STUNK! la lettera non è firmala per ovvi motivi. 13) VIVA LA POLONIA LIBE-

RÁ DAL GIOGO COMUNI-STA, ABBASSO GLI OP-PRESSORI E I SOFISTICA TORI ALIMENTARII

IL FILOSOFO (il numero è a 14) Firma

ANONIMO BOLOGNESE '67 PINCO PALLINO (nome a scelta) THE BOSS

mo Enrico Papalini

Ed ora non mi chiederete perché ho scritto (lo fate sempre) Ho solo voluto tarvi notare che coloro che vi scrivono scelgono stereotipi classici, senza fantasia. Perciò, se c'è veramente l'inceneritore, usatelo. PASSO E CHIUDO Il mega galattico super supre-

Altendo con ansia i primi pro-dotti realizzali con il LTZCK. Riguardo all'inceneritore è momentaneamente rolto, altrimenti l'avremmo usato per tel Ah, ah, ah, Risata malelica.

COMMENTO DI MEZZA ESTATE

VI saluto ricordendovi nuovamante l'appuntamento di

Settambra, ZZAP! ti è vicino (ci volava lo alogen). Buone vacanza, ancora, a divartitavi in senta paca, una volta tanto. Salutoni a tutti, specielmenta a Mario Trinchera. Vi ricordo il concorao CARTOLINA DEL

MESE 1989; accorrete numaroal. Dopo quasta abbuffata di lattare rilescolavi con un mase di tranquilli-

tà... ma non cradatavi salvi! Vi attandono flumi di dibattiti, antidibettiti e polemiche veria, Conclustone demanziata: Pronto, Porto Ercola? Ma porta chi te pera. E' yecchia ma sempra attuala. Ciao! M.B.F.

POSTA IN BREVE Ovvero: L'ultima parola sulla pirateria?

CRISTIANO PARIS ci scrive dalla provincia di Floma duplicando la sua missiva nella speranza di essere pubblicato. Ci ringrazia per averlo convertito all'acquisto dei giochi originali, piultosio che di quelli piratati. Mentre GIANLUCA D'ANGELO di Napoli ci spiega che, pur essendo contro la pirateria, acquista giochi piratali per una questione di prezzo. Mille allri (non se ne può piùlli) ci scrivono per dire la loro su quesi'argomento. Così vediamo di chiarire

meglio il problema. Ho già detto che chiunque è libero di acquistare software piralalo. Libero di duolicarlo. infettario con il virus (se non è già infetto... tièl), smonlarlo, formatiarlo, grallugiarlo,

mangiarlo, ecc. Così come siele liberi di acquistare l'autoradio "cadula dal camion", o il rolex "slacciatosi per caso dal polso di Gianni (Agnelli, logicol)". Nel momento in cui fale l'acquisto, sapete benissimo cosa stale facendo: un atto illegale. Quindi sappialevi regolare. E' logico, comunque, che compriate giochi orribili piralali, perché è ingiusto che del software mediocre debba avere prezzı elevati, perdipiù che si sa periettamente quanto può avere in tasca un ragazzo di 15 anni.

lo sono il primo a sosienere il soltware originale, perché sono il primo a credere che

un gioco bello, longevo, accallivante, venga acquistato originale. Mentre capisco perfellamente la vostra preferenza a comprare programmi piralali se i giochi rientrano nella norma o negajo.

Quello della piraleria è un fatto che non si polrà mai risolvere, e mai si risolverà.

Come la droga.

Avete comunque ragione a lamentarvi per i prezzi trop-po alti, e in molli casi appioppati a giochi mediocni. Una cosa però non condivido, e mai la condividero: i negozi ufficiali che si mellono a vendere programmi chiedendo: "vuoi la copia o l'originale?". Ecco, questo lo Irovo ingiusto, lo Irovo un vero guadagno illecilo e sleale. Allora falemi un favore: se proprio volete acquislare programmi piratati, falelo da un pirata di vostra conoscenza, o dal vostro amico. Ma non fale ingrassare chi specula su questo, comprando programmi piralati per 10.000 lire, e rivendendo le copie e 40.000 (è successo a Napoli per Microprose Soccert).

E chiudo con la frase di Cristiano: ORIGINALISMO SENZA LIMITISMO.

ALTHE BEST & THE BEA-ST rispondiamo con uno SLURPI Infatti ci hanno inviato una lettera criticona (scusate, ma se vi fa schilo tutto, perché acquislale ancora Zzap!?) corredata da una fetta di prosciullo ricavato dalla coscia di uno di loro che abbiamo divoralo (il prosciutto, non uno di lorol). La prossima volta inviateci uno zampone... magari per Natale. Graziel

Grazie a LEONARDO SO-RESI di Spilimbergo (PN) per la ragazza disegnata. Peccalo che era solo un disegno, ma qui in redazione ci acconlenliamo (o no?).

PHOBIA

imageworks, C64

ai paura dei serpen-ti? Hai paura dei ra-gni? Hai paura di aver paura? Bene. stai per affrontare tutte le tue paure più radicate nella più grande mega battagtia mai vi-sta. Sembra che l'Imperatore Galattico sia sparito e sla sta-to rapito da dei tizi "estremamente diabolici" di Phobos. Il vecchio Imperatore è stato

Tony Crowther ritorga alle sue radici con un qualcosa che dovrebbe essere classificato come il più bizzarro dai tempi di Minter. Non chiamerei la grafica grarifica o disturbante, probabilmente neanche l'Amiga ne sarebbe capace, ma in fondo Tony e David (Bishop, NdT) non hanno certo lesinato sulla quantità e la qualità degli atieni. Lo scroll parallattico multi strato funziona davvero bene e ogni nuovo livello caricato è una vera avventura. Diventa veramente magnifico nel modo a due giocatori e fa per uno splendido ma molto strano

shoot'em-up.

ROBIN

rinchiuso in un sole e sta lentamente cominciando a cuocere a fuoco lento, e per raggiungerlo dovrai collezionare tutti i nove pezzi di uno scudo contro il calore per circondare il tuo grazioso caccia.

Dove diavolo sono questi pezzi? avrai chiesto. Beh, sono nel sistema solare do-ve sta Phobos e da qualche parte sui nove pianeti ci sono i cinque pezzi che ti servono. Il caro vecchi metodo "ritenta- sarai più lorlunato" è il migliore per trovarli, ma cerca di non sbagliare perché i pianeti sono difesi fie-ramente. Apparentemente Phobos ha costruito un paio di ingegnosi congegni che "trugano" nel tuo cervelto e hanno infestato ogni pianeta con un tipo diverso di tobia. Il tuo incubo più segreto è diventato vero per te e un tuo amico se troveral qualcuno abbastanza matt... ehm, coraggioso per venire insieme a

La buona notizia è che gli alieni sono tonti come al solito, e trasportano armi extra con loro così le potrete raccogliere do-po averli uccisi. Hai solo da raccogliere motori più potenti, bombe e altro e ti sarai già tatto strada per Phobos. Se hai intenzione di andare da solo ti daremo generosamente una navetta radiocomandata (sullo stile di Armatyte NdT) Non sono troppo sícuro che sarai contento di sapere che la navicella è strettamente collegata con te, se la colpiscono muori anche tu. Beh, è la vita!

Spero che ti piaceranno gli spazi ristretti (vero BDB? NdT), i dentisti e ta mortestai per incontraill tutti. Depotutto, chi ha mai detto che i combattimenti spaziali sono lineari? lo? Devi aver sbagliato, amico, adesso vai luori e spazza qualche alieno.

per qualche strano caso in Phobia non trovate le vostre più grandi paure, sappiate che l'azione superba vi fa rà venire i brividi. Nel livelti più avanti sopravvivere sembra virtualmente impossibile. Mala alta giocabilità e la ma gnilica grafica vi terranno incollati a giocare. Probabilmente il pianeta più impressignante che ig abbia visto è ta Morte, che si presenta con lantastici tocchi come scheletri che escono dalle bare. ghigliottine che si schiantano a terra e teste decapitate che si trasformano i teschi nel venire verso di voi. Nemmeno la Morte le potrebbe amare



PRESENTAZIONE 86%

Grande modo a due giocatori e attraente "mapoa" bel gioco ma pagina dei titoli scarsina.
GRAFICA 90%

Non così truce come avrebbe potuto essere ma usa il colore per il massimo effetto. Magnifiche sezioni spaziali, nemici di fine schermo molto originali, parallasse iecnicamente ineccepiòlie e con più sprile vari e colorati che tutti gli altri shoot em-up sul mercato.

SONORO 80 %

Gli effetti sonori svolgano bene il proprio lavoro con un intrigante set di "mormoril" sullo stondo. Niente musica ma un inquietante battito ritmico.

APPETIBILITA" 91%

Grande presentazione e relativamente semplice

schema di gioco attraggono all'istante. LONGEVITA: 90%

Quindicl planeti che diventano immediatamente diffi-

cili- ancha in doppio è molto difficile ma ancora "ac-chiappante".

GLOBALE 92%

Uno shoot'em up superlativo che sciocca con il colo-re, dettaglio grafico e livelli spaventosi.





STORMLORD

Hewson, C64, Spectrum e Amstrad

opo aver continuamente ammannito ai commodoriani con gli spara e fuggi di sua ideazione, Raffaele Cecco diventa ora tutto sdolcinato con questa romantica fiaba di avventura mitica. Una perfida regina ha imprigionato tutte le fate della regione e solo il Signore delle tempeste può salvarle - saltandoci sopra! Non c'è bisogno di dire che tutte le fate sono di sesso femminile e apprezzabilmente svestite (niente male davvero), peccato che raggiungerle non sia per nulla facile. gioco consiste in quattro livelli, ognuna con cinque late da salvare prima che il tempo scada. Il paesaggio scorre fluidamente e oltre alle fatine imprigionate contiene una grande varietà di mostri, da draghi la picchiata a perfide pedine, e una quantità di trappole. Ad esempio, per salvare una fata serve un ombrello come protezione dalla pioggia acida, Scoprire come usare i vari oggetti è abbastanza facile, ma trovare l' ordine giusto, spacciare tutti i cattivari e non finire fuori tempo non lo è. Alla tine di ogni livello c'è uno schermo bonus dove il Signore delle tempeste riceve la gralitudine delle fate che gli volano attorno mentre il nostro arcigno



Nick Jones ha realizzafo un'eitre conversione di prima classe su un progetto di Raf Cecco, Le grefica è devvero attraente e la musice di gioco altreffento buone. Gli elemenfi evventu-

rosi sono abbestenza facifi da padroneggiere, ma fare tutto nel giusto ordine sopravvivendo ella dura parte ercade rende molfo soddisfacente riuscire e completere li livello uno. Gli altri livelli sono ancora più duri, me dover eempre pessare ettrevereo il primo per arrivarci divente ebbestenza irritante. Comunque è passato un bel po' dai-f'ultime volte che ho visto un ercede adventure così ben presentato, e sebbene non ci sia niente di nuovo è molto glocabile.



eroe gli lancia dei bacl. Quando un bacio colpisce una fata questa lascia cadere una lacrima, e raccogliendone dieci si riceve una vita in premio.

in questa pagina due foto della versione C64, come la prima in alto alla pagina seguente



Tutfi i glochi con donne nude hanno li mio

plauso assicurato! L'arcade adventure di Raf Cecco è stato converlito sul 64 con notevole stlie, mantenendo tutta la compulsiva glocabilità dell'originale. Raccogliere ie fate potrebbe sembrare un'idea banale, me scoprire come errivardi richiede ponderazione. E quale migliore ricompensa potrebbero ricevere I vostri eforzi dello schermo bonus, complete di fatine encor plù svestite? Ma I piccanti sprile non sono I soll e impressionary), il fondale è godibile e l'eroe otilmamente animato. La mia unice preoccupazione è che con solo quettro livelli li gloco verrà terminelo abbestanza in fretta de giocatori esperti, che però si divertiranno sicuramenfe!









Che spiendido modo di rialtermare la propria protessionalità! Reffaele Cecco (anche se le realizzazione come sempre è di Nick Jones)

de prova di grende coreggio leeclando il filone shoot'em-up per un pletform geme. E che platform game! Le grefice è e dir poco splendida e colorefiselme e l'azione è intelligente e ben struiturata. Beh, e pensarci bene questo non è un semplice platform. Intetti ogni tanto bisogna spazzare qualche creatura e colpi di fuimini magici e spadoni e bisogna stare aftenti e disgustose piante carnivore. Vi sono poi elcuni tocchi di ciaese, come il pessare del tempo scandito dal passaggio del sole e della luna e i trampolini megici... Che dire poi del superbo sonoro a cura del soliti Maniacs of Noice? Boh, he finite I complimentl...

VERSIONE SPECTRUM

i fondali eono ricchi di perticolari e intelligentemente ombregglati, e el muovono tiuldamente grazie all'ottimo scroiling mentre Stormford (anch'esso splendidamente disegnato) selta da un punto ell'altro dello schermo. I nemici, vari e divertenti, cono animati eltrettento bene quanto lo aprite principale; un brevo a Hugh Binns per alcuni eccellenti tocchi grafici. E il fufto, tanto per non smentire la qualità del gioco, è condito da une serie di ottimi effetti sonori, jingles, e da una belle musice (per I modelil Spectrum dotafi di chip audio).

GLOBALE: 86%

VERSIONE AMSTRAD CPC

La cosa che più mi ha sorpreso è che non si tratta di una conversione direfta dallo Spectrum (finalmente!), anzi Rat he fetto un buon uso del Modo gratico 2 per mettere in mostre le ricca palette cromatica dell'Amstrad . Anche il suono è afficace, con degli ottimi effetti sonori. D'altro canto it ritmo di gioco è piuttosto lento rispetto alla versione Spectrum, e la difficoltà di gloco è eccessiva a cause del ristretfo limite di tempo. In sostanza un arcade edventure difficile, ma coinvolgente, e che soprettutto ta un buon uso delle capacità di questo computer.

GLOBALE: 84%

La seconda foto piccola dall'alto e quella grande in basso: ecco Stormiord sullo Spectrum

Onestamente, pensavo che Cybernold tosse dannatementa buono e che il seguito non sarebbe stato ell'eltezza. Stormlord è ovviamente molto diverso da esso, ed è enche divertente

sebbene sia troppo lento, e purtroppo i vostri errori verranno puniti senza pletà. Il dimostretivo che vidi quelche tempo fe aembrave ottimo, e quest'impressione rimane ancha col gloco definitivo. C'è abbondenza di fondali ombreggiati, sprije ben dettagliati tutt'attorno (adoooro le fatina!) e une ecceltente colonna sonora, per quanto poco originale (mi sembra presa da Ghosts'n'goblins). E' steto implementato professionalmente, ma non è roba per per I seguaci di Cybernold,



PRESENTAZIONE 88%

il gioco è perfettamente rifinito e il sistema di co-

GRAFICA 89%

quendo si muove per il godibile scenario. SONORO 82% Etfetti carini dappertutio e una buone musica dal

APPETIBILITAT 79%

Facile da entrarci dentro e funosamente coinvol-

LONGEVITA' 78%

GLOBALE 80%

Un tipico prodotto Hewson; superba presentazio



3D POOL

Firebird, C64, Amstrad, MSX

essuno di voi, guardando Tom Cruise in "Il Colore dei Soldi" (o magari anche Paul Newman sempre ne "Il Colore Del Soldi" o nel celeberrimo "Lo Spaccone"), ha mai desiderato di giocare al bilitardo pur non avendo una slecca e un tavolo sotto casa e disponendo solo di un computer? Beh; io si. Tutte le volte che entravo in un bar e vedevo giochi come "Perlect Billiard", "Video hustler" e così via mi morde-

io si. Tutte le volte che entravo in un bar e vedevo giochi
come "Perlect Billiard", "Video
Hustler" e così via mi mordeFinelmente una degna simulezione di billardo!
Nonostante a volte il computer bar! (AAARGHS) 3D POOL, è un gioco molto ben realizzato

e, se siete degli appassionati, vi terrà impegnati per un bei pezzo. Purtroppo però l'effetto 3D è abbastanza lento e lo zoom è quasi inutile. Inoltre è abbastanza
difficile calcolare i tiri polché la prospettiva spesso inganna e a volle non è visibile un pezzo di tavolo vitale per
questioni di Inquadratura. Tutto sommato 3D POOL non è
un cattivo programma, solo che su una macchina 8-bit
non si potrà mai avere un risultato più che decente. Da
notare la simpatica Idea di agglungere il giochino Zalaga
(un Galaga vetocissimo) sulla versione su disco.

vo le mani al solo pensiero che il miglior rappresentante di quella calegoria era, sul mio lido C64, il vecchissimo biliardo della Commodore. La Firebird prova ora a consolare tutti gli amatori di questo gioco con un prodotto pecullare basate sul gioco "della palla otto" che andrò ora a spiegare. Sui tavolo vi sono quattro tipi di palle: la bianca (quella usata dal giocatore) la nera (l'obbiettivo finale) le rosse e le... beh, dovrebbero essere gialle. In reallà, su Commodore sono rosse e rosso scure, su Am-strad pure e su MSX... Beh, sono verdi a quadretti neri e verdi a righe verticali nere (De Gustibus...). Lo scopo è di mandare in buca lulle le palle del proprio colore e infine mandare in buca la palla 8 (quella nera). Vi sono poi una serie di cose da evitare, e cioè colpire per prima la 8 o la palla avversaria (si gioca in due, contro il computer o contro un avversario umano), mandare in buca la 8 prima di aver linito di "imbucare" le proprie palle (ehm... ogni riferimento a cose e/o fatti...) o non colpire nemmeno una palla e così via. Il gioco è rappresentato in 3D (ma va? Secondo te perché lo hanno chiamato 3D POOL? Perché ci sono Ire dita e un pollo?) (Vergogna, Marco, questa è quasi peggio delle mie; NdDE) e con il joystick (o con la lastiera) si può

inclinare e lar ruotare il tavolo nonché zoomare sulla palla. A seconda di come è posizionalo il tavolo il computer calcola il tiro. Infine si può modificare la forza e l'effetto impressi alla palla. Se poi vi sie-



Confesso di aver visto questo gioco prima su una macchi-

na a 16-bit e poi sul C64, ma questo fatto non può influenzare il mlo gludizio più di lanto, Fondamenlalmenle questo gioco non è niente di più che un biliardo "vecchia manlera" con delle routine tridimensionali che illudono il giocatore di polersi muovere a suo piacimenlo intorno al tavolo, Frottole! 3D Pool è un furto punto e basta! Tutti quei soldi buttati al vento e poi con cosa vi ritrovete? Un poverissimo gloco di billardo (la Commodore ne ha prodotto uno migliore nel 1982), delle routine tridi-mensionali "alla Driller" ientissime e un avversario computerizzato che più lento non si può. Finirete per cambiare canale alla vostra televisione mentre il computer è fermo a pensare (thinking). Le attese possono durare diversi (interminabili) minuti con voi Impazienti di "agire" col joystick in quaiche maniera ma impossibilitati a farlo per-ché il computer "sta pensando". Oh si, potete sempre glocare contro un avvereerlo umano, ma non tutti possono costringere un altra persone a soffrire con loro davanti ad un gioco cosi penoso, Inoltre, nella versione su disco e possibile vedere la lunghezza in blocchi di 3D Pool che è 76 (20K di gioco) che la dice junga sulla qualità, li resto è occupato da Zalaga (un clone di Galaga) che è in regalo, Forse si sono accorti che 3D Pooi da solo non vale il suo prezzo: evitatelo.





te proprio stufati potrete "co- i wman" del bilierdo. struirvi" un tiro posizionando le palle e emulare gli "sho

MSX

Mai vista une scelta cromatica più infelice. Sembre di vivere nella muffa o di essere sotto vetro! Dico io, tavolo verde (e fin qui tutto OK) sfondo verde e peiline verdi e nere! Per Il resto è identico ella versione C64 (tranne, come già detto l'orrenda monocromia Spectrumiana, vero BDB?) (Un giorno Imparerai che il colore non è tutto, Marco: BDB) comprese le opzioni "Edit Trick Shot" e così via. Il sonoro? non ne perliamo...

AMSTRAD

Assolutemente identica sotto jutti i punti di viete ella versione C64, compresi grafice e sonoro (beh, quaei). Purtroppo il bordo è molto invedente e non permette un visione totale dei tavolo. La velocità delle rotezione è più che accettablle e l'elfetto generale è di un certo realismo.



PRESENTAZIONE 80%/73%/73%

GRAFICA 68%/55%/69% Rappresentazione 3D tipo Dritler nel complesso discreta. Mo-

Poolit effetti privi di fantasia Don uso uset.

Poolit effetti privi di fantasia.

APPETIBILITA: 71%/71%/71%/71%
Findimente un biliardo più che decente!

LONGEVITA: 60%/60%/60%/60%

IL PIU VASTO ASSORTIMENTO DI HARDWARE E SOFTWARE AI MIGLIORI PREZZI DA

SUPERGAMES

In Via Vitruvio N. 38 a MILANO

Commodore 54 + Registratore + 5 glochl 1 joystick 340.000 300,000 Commodore 128 Amige 500 850,000 1.650,000 Amiga 2000 550,000 Monitor 1084 S 240.000 Drive Oceanic (Compatibile) Drive 1541 II° Commodore 330,000 Drive 1571 Commodore 350,000 Drive Esterno 1010 Commodore (A. 500) 220,000 200,000 Drive interno 2010 Amiga 2000 350,000 Stampante New 1230 MPS per 64 e Amiga Michael S Survey or a foreign some of the year on age 750,000 Stampante LQ 500 Stampante STAR LC 10 430,000 850,000 Atari 1040 STFM 800.000 Atari 520 STFM 1 Drive IBM 1,700,000 Amstrad PC 1640 2 Drive Minitor Mene 2.400.000 Amstrad PC 1640 2 Drive Monitor FGA 1.750.000 Amstrad PPC 1640 Pertatile 2 Drive 1.100.000 Amstrad PPC 1512 Portatile 1 Drive 1,750,000 PC-XT Philips 9100 1 Drive 3ll 1/2 1 Draivre 5ll 1/4 Meniter 14ll

Vasto assortimento software per: COMMODORE 64 - AMIGA

IMB PC XT - MSX - AMSTRAD CPC 464/664

PAGAMENTO RATEALE CAMBIALI SENZA I prezzi sopra elencati sono comprensivi di IVA

SUPERGAMES sas - Via Vitruvio,38 - 20124 MILANO Tel. (02) 6693340



Grandsiam, C64

iica nell'anno 2019 l'America è diventate uno stato totalitario in cui le libertà personali non esistono più e l'unica distrazione è rappresentata dalla cara vecchia TV. II programma più quotato e seguito e il famosissimo "The Running Man" in cui un uomo deve riuscire a stuggire da quattro ferocissimi cacciatori armati con lanciafiamme, motoseghe e cost via. A questo programma è finito il poliziotto ben Richards che, dopo essersi rifiulato di sparare addosso a un dimostrante indifeso, è stato incolpato di strage e soprannominato "Il Macellaio di Bakersville*, Ben presto Ben (che gioco di parole penoso...) viene lanciato nella zona di gioco da Ben Killian, autore e presentatore dello show. Nessuno è mai sopravvissuto, ciò nonostante Richards promette a Killian di rilornare e vendicarsi. Nella prima sezione chiamata "la pista di ghiaccio", Ben deve af-Irontaie, oltre a un noiosissimo cane, il terribile (beh, non poi tanto) Subzero armato di una mazza da hockey affilata come un rasoio. Se viene ucciso si può accedere a un computer collegato con la rete televisiva che permette di riquadagnare l'energie perduta nello scontro mediante un sotto gioco in cui si devono riordinaie alcune icone. Nella seconda zona, i sobborghi, oltre al solito cane appare Mister Buzzsaw, armeto con una sega a motore che farà di tutto

(cioè niente) per fermarvi, Nella terza sezione, luci della città, vi è poi il simpaticissimo Dynamo che spara scariche elettriche a tutto andare. Dopo essersi fermato a fare quattro chiacchiere con questo tizio Ben passa alla sezione chiamata "il complesso" dove un certo Fireball oli ha piepaiato una calorosa accoglienza (Fireball, per chi non lo sapesse vuoi dire palla di fuoco). Nel quinto e ultimo livello rappresentato dallo studio televisivo Ben dovrà alfrontare alcune quardie armate di fucile per poi trovare l'odioso Damon Killian e spedirlo giù nell'area di gioco. Dimenticato niente? Ah, si: e vissero lutti felici e contenti.



Che schifo! Schema di gloco primitivo e insulso, grafice pessima, scrolling da asilo Intantile, sonoro penoso e... cose volete di più (o di meno...)? Ennesime ilcenze della Grandelem ed ennesime schifezza. Non ho visto il film ma le Irama non doveva essere niente di eccezionale (del resto con

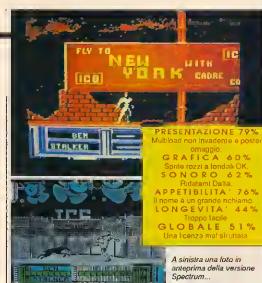
Arnie cosa volete...), quindi non si può biasimere i programmatori della Emeretd Software per le stupidità del loro prodotto (o sì?). La gretica è letteralmente ORRIBILE, decisamente Indistinta, carente di risoluzione e di colori, lo scrolling - inoltre · è forse il peggiore mal visto sul C64, il nostro sprite è costretto a spingere a tetice lo schermo e quando salte viene bioccato come da un'entità superiore (in realtà è lo scrolling che el rifluta). Anche ee siete del fan di Schwerzy non potele non convenire insieme a me eul fatto che questo gioco rappresenta il maesimo del minimo per quanto riguerda I tie in cinematografici. Evitatelo eglimente, non fa per vol, e meno che non siate del collezionieli, nei qual caso...



Dietro a un nome altis onante, come oramal ebbiemo da tempo constatalo,

spesso si nesconde un gloco che ha poco a che vedere con il titolo stesso. The Running Man rientre in questo caso, Infatti con un paio di cambiamenti grafici avremmo avuto chisse cosa. Inoltre è un po' troppo fecile In quanto i vari nemici non rappresentano una serla minaccie alla salute fisica del nostro eroe e gli alti nemici (l'espressione "oli altri nemici" sta ed Indicare il cane presente in ogni quadro) sono poco più che una scocciatura. La grafica Inoltre è scialba presenta uno sprite di Schwarzy a dir poco gobbo. infine il sotto gioco è di una semplicità estrema e non rappresenta niente di Impegnativo. Beh, se amate I glochl che si finiscono alla prima-seconda partita, allora The Running Man fa per vol.





Tanto per cominclare ho letto II romenzo originale: L'uomo in fuga (Uranie nº962) di Richard Bachman (gli appassionall sapranno

quale diabolica panna si nasconde dietro questo innocente pseudonimo). Una storia coinvolgente, realistica e narrata incradibilmente bene. Pol, dopo moiti mesi, ho visto il flim: a parta alcuni particolari come il nome dei protagonista, la rate talevisiva e il tema dai concorso/suicidlo, la storla non aveva niente e che fare col romanzo originale. Anzi, era una perfetta schifezza pseudo-fantascientifica, tanto per coinvolgere il vacchio Arnie in uno del soliti bidoni cinematografici che spariscono se paragonati a Predator, Tarminator a soprattutto Conan il Barbaro. Dopo una simile premessa, e conscio degli insuccessi di passali spin ofi, ho faticato a sperare in un buon videogame. E nonostante i mial storzi, ho dovuto cedere di fronte ad una gratica cha non ta per niente onore al C64, uno schema di gioco puerile e il dasiderlo di far partecipare i programmatori (e lo sceneggiatore del iilm) allo show di The Running Man... come concorrenti!





Hostife All Terrain Encounter

Gremlin Graphics, Commodore 64, Spectrum e Amstrad CPC

anno è il 2320 e la galassia è in tumulto (sai che novità!), le forze aliene si stanno organizzando sempre meglio; a causa dei numerosi caduti in battaglia, le forze di difesa terrestri peccano quanto a preparazione strategica.

Tu, giovane pilola appena uscito dall'Accademia Spaziale, ti sei presentato volontaria-

Hmmm... questo gioco sembra un aborto di

Zaxxon con uno scrolt diagonate paralittico.

un sonoro penoso e poca azione. L'unica cosa

che mi viene in menta è che questo è un gioco

di BEEEEEEEP. Prima di ogni quadro bisogna sorbirsi

una musichetta ptagnucolosa mentre II caccia comple

una distanza pari a quella da qui alla Luna andata e rilor-

no passando per Alta Centauri. Una volta atterrato a volte

si trasforma in una specie di scatola di tonno che t pro-

grammatori spacciano per un carro armato e a volte rima-

ne quel caccia di Zaxxoniana memorta, tri ambedue I casi

lo schermo continuerà a scroflare impletoso facendo agl-

tare il vostro stomaco e dovrete affrontare un'orda di spri-

te barcollanti e detormi. Per tortuna sulla nostra versione



mente (!) per assere addastrato al meglio e poterti successivamente fronleggiare con gli invasori (instancabili 'sli inva-

Prima di poter scendere sul campo di battaglia, però, devi dimostrare il tuo valore di querriero e di pilota sul campo di addestramento Stripworld.

Scendi ordunque sulla superficia dal pianela e percorri col tuo caccia interstellare i vari livelli a scrollino tridimensionale isometrico raccogliendo tutte le cellule al plasma che incontrerai sul tuo cammino. Una volta espletata la prima missione potrai utilizzare il veicolo

da attraverso i successivi 10 livelli. Quando finalmente, dopo non pochi sforzi e tentativi. arriverai - stremato, alla tua meta, solo allora inizierà la missione vera e propria...

Ed ancora una volta, come è facilmente constatabile quardando le toto, una sottware house a corto di idea è ricorsa al "riciclaggio" di routine già belle e pronte di un altro gioco, ha modificato un pochettino la grafica tanto da renderio (quasi) irriconoscibile, ha creato una sceneggiatura degna del miglior autore di telefilm americani, e ha cosi prodotto un gioco nuovo (si fa per dire).

Questo è proprio uno di quei casi, come dicevo, e H.A.T.E. ricorda molto da vicino come struttura di gioco, impostazione grafica e presentazione sullo schermo un altro gioco molto famoso sempre della Vortex Software...

Dai, Giovanni, tu che sei un intenditore, indovina un po di che gioco si tratta...* - *...allora... grafica tridimensionale, gioco scialbo: ma è Highway Encounter!"

Bravo il nostro Giovanni, vero?, ma non ci voleva poi molto per capire che anche questa volta ci hanno rifilato un gioco vecchio di ben tre anni, ritoccato e ampliato quanto basta per poterlo ripubblicare a prezzo pieno. Brutto periodo per il softwaregioco...





Sinceramente, nonostante mi sie impegneto un casino, non sono riuscito a trovere nessun etemento in H.A.T.E. che possa spingere ii video-

giocatore medio a glocare plù di une volfa quesfe sch... questa stup... beh, lesciamo perdere! Pensate che strezio dover analizzare per benino un gioco che si odia fin dal profondo delle viscere! E noi poveri redattori, schlavizzati dal DE (con tanto di frusta), siamo costretti a giocare e riglocare aborfi come questo tino alla nausea senza poterci oppure: oh, disgrazia! La routine di scorrimento tridimensionale isometrico (quella cosa che fa scorrere il fondale ne in verticale ne in orizzontale bensì in obliquo!) funziona bene ma è penalizzata da une abominevole lentezza generale che esalta ogni minima vibrezione dello scroiting (si notano meglio tutti gli sferfallamenti) Comunque l'idea pegglore che potessero mal evere alle Vortex è senz'ombra di dubbio il tetto che se srrivate, dopo indescrivibili, apocalittici sforzi, al terzo livello e perdete una vita, tornate di filato al primo, quasi come se fosse una punizione! Tutto perché fino a quendo non raggiungete l'undicesimo livello siefe nella fase di eddestramento. La gratica è di buon livelio, ma gli sprile sono semplici e durante il gioco viene abolite la colnvolgente muelce dello schermo dei titoli e sostituita con blandi ejtetti sonori. inoltre tra una fase e l'altre e tra una partita e la successiva (se avete tegato!) trascorre una quantità di tempo che al glocatore ardente di impugnare il joystick e smanettare sembre infinita. Non penso che sia necessario ecquistare questo gloco in nessun caso, nemmeno se siete in crisi di astinenza!

AMSTRAD CPC

Leggefe pure il commento della versione Spectrum, ragazzi, Idem per la toto. Un lavoretto facile facile per i nostri amici programmatori, eh? Allora perché premiario con un voto alto? SI vede benissimo che questa splendide macchina a otto bit poteva essere struttata meglio.

GLOBALE: 63%



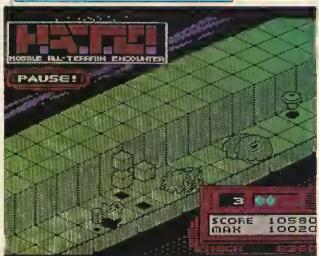
SPECTRUM

C'à stato un certo piecere nostelgico dai templ del vecchio Highway Encounter, con questo H.A.T.E. (gii spectrumlani di vecchia data mi ca-

plranno cerlemente). Certo da un po' fastidio li fatto di es sere rispediti indietro di un livello dopo essere morfi (dal terzo livello in avanti), ma è sempre meglio che avere a che fare con un multi-load da cassetta. La monocromaticità vi salverà lutti dal paventato colour clash, anche se quajche volta potrebbe provocare dei problemi di orientamento e rendere un tantino ditilcile la fase di superamenfo degli alieni. Peccato per gli amici commodoriani che dovranno subirsi lo shock di una conversione diretta... e In peggio!

GLOBALE: 69%

La classica (e indolore) monocromaticità dello Spectrum...







JOURNEY TO THE CENTRE OF THE EARTH

Chip/Softgalf, C64

n tributo a uno dei ro-manzi più tamosi del mondo: Viaggio Al Cen-Iro Della Terra, scritto da quella forza di creatore di novelle chiamato Giulio Verne. E' indubbjamente lo scrittore più tradotto del mondo (doco la Bib-bia, logicol) e a lui dobbiamo racconli enlusiasmanti dove scienza e scienziali restano protagonisli indiscussi, capaci di compiere atti incredibili; ben sapete che Verne aveva precor-

so i tempi immaginando sottomarini e navicelle spaziall. Morl nel 1905.

Più di ottant'anni dopo, la scien-za elettronica riprende in mano uno del suoi romanzi più famosì e lo ricrea; nei panni di uno scienziato il vostro compito è quello di arrivare al centro della terre per dimostrare e tutto il mondo la veridicità delle teorie dell'Illustre protessor Olto Lidenbrock

Cos), insieme ad altri tre compagni, cominciale l'avventura calandovi all'interno del vulcano

All'inizio del gioco dovete impersonere uno dei quattro scienziali, leggeta bene le ca-ratteristiche di agnuno, prima di decidere, e ricordate che nessuno è perfetto (Iranne me, naturalmente).

L'avventura ha così inizio, e comincia proprio maluccio, vislo che perdele immediatamente I vostri compagni (no, no, non preoccupatevi, non muolono mica, solo che li smarrite... vi manca il senso dall'orientamento!). E allora, soli soletti, vi ritroverete nelle viscere della terra. Brrrmi

Ma voi, prodi avventurieri e caparbi scienziati, decidele di proseguire comunque, certi che arriverele al Iraquardo. Avele un mese di tempo rag-giungere il vostro scopo, perché le vostre provviste di cibo bastano solo per 30 giorni.

Il gioco si svolge su di una meppa dotata di icone rappre-



the Centra of the Earth uno ira i migilori glochi di arcade/strategia apparsi sul marcalo. Ma, ahimè, è quanto di più noioso potresie aspellarvi! A parte il tempo di caricamento (il gloco è su disco ma...), il corso del gioco è davvero monotono. Una volta scelta la dtrezione, it computer vi comunica cha cosa è euccaeso. Se vi tate male andate a curarvi, se li cibo scarseggia, razionatelo, se l'acqua manca, andatela a prendere e... basta! Le scene arcade poi tanno parta di qual glochi cha si vedevano un (bel) po' di tempo ia e cario non vi antusiasmeranno. Forse potranno piacervi ja schermala digitalizzate e ritoccate, ma certo non acquisterete Il gioco per questo motivo. Se amate i glochi strategici semplici, semplici, torse questo potrebbe fare per vol, ma vi asstcuro che un viaggio vero all'interno di un vulcano è cosa molto, molto più entusiasmante, Pace a Giulio Verne, speriamo che non si accorga del programma.

L'idea di questo gloco è molto buona, e tutto sembra tavorevole per decretara Journey to



sentanti la azioni che polete compiere, A parte quella delle direzioni, utili a spostarvi all'interno del vulcano, ne trovate al-Ire cinque. Una vi permette di riempire la borraccia d'acqua. Scepliendola accederete a una sequenza ercade, e vi ritroverele all'interno di una grotta con in mano una caraffa. Dal soffitlo cadono gocce d'acqua e gocce di acido. Se ponete la caraffa sotto le gocce d'acqua riempirete la borraccia, ma se erroneamente beccate una goccla d'acido... fffffffff, l'acqua comincia a evaporare e voi restate... asciutti! Fortunatamente, comunque, la se-quenza è richiamabile quante volte volela.

Se vi tate male, potrete puntare la freccia/cursore sopra l'icona medica. Una schermala vi mostrerà il vostro corpo e le parti in rosso indicano i punti lesi. Cliccando sulla parte lesa e poi sulla cassetta dei medicinali, curerele le terita, Attenti però, perché i medicinali tiniscono. Un'altra icona (quella con la lettera R) serve per decidere il ra-zionamento dei viveri. Non si sa mai.

L'icona Zz (si, si, avete letto be-ne) serve per farvi riposare. Scegliendola epparirà un orologio, decidete quante pre volete dormire e... sogni d'oro.

L'ultima invece (che poi è la prima in ordine di apparizione) serve per accedere a una schermata che vi mostra tutti i tipi di roccia insieme a un pezzo di roccia trovato da voi in quel punto del gioco. Questo vi serve per capire (più o meno) la vostra posizione, o meglio la vostra profondità. Così potrete segnare un puntino sulla mappa, poiché il percorso che state seguendo non è mostrato automaticamente

Oltre alle icone per glocare, alle mappa e alle fracce direzionali, ci sono cinque indicatori. I primi quattro sono uguali, a semicirconferenza e indicano, in ordine: la quantità di cibo rimasta la quantità d'acqua, lo stato di vitalità e, infine, le condizione fisica. Questi ultimi due indicatori variano col variare delle ferite, del vostro sforzo, del sonno perso, del cibo ingerito e digerito, ecc.,

Un ultimo indicatore fatto a termometro, invece, indica lo stato generale del vostro cuore. Quando raggiunge lo zero, siete morti

Mentre vi muovete ell'interno del vulcano, troverete indicazioni che vi daranno una mano a trovare il giusto percorso e incontrerete vari pericoli (tate molte ettenzioni alle parti piene di gas). Durante la partita incontrerete scene arcade che dovrete risolvere: massi rotolanti, mammul cattivissimi e pterodattili interociti.

E così, se durante questo mese (data e ora sono costantemente visualizzate sulla mappa) nuscite a sopravvivere, erriverete sani e salvi al centro della terra, e porterete al mondo la conterma di una teoria straordinaria, ovvero che all'interno del nostro pianeta si nasconde... lo lascio scoprire a voi



PRESENTAZIONE 40%

GRAFICA 70%

SONORO 50%

APPETIBILITA' 60% Può interessare l'argomento e la strategra del gioco.

LONGEVITA' 40% GLOBALE 52%

GAMES WORKSHOP

BOARDGAMES ROLE PLAYING GAMES WARGAMES GIOCHI DI CARTE

PERGIO CARTE E TAROCCHI DA COLLEZIO

a MILANO in via San Prospero 1 Tel. 02/808031 CAP, 20121



Dungeons & Dragons Advanced Dungeons & Dragons

CHICANOLET

HACKY SACK



SLOT MACHINES da LIRE 16.900 BILIARD

FOOTBAG

LO SPORT CHE POTETE TENERE IN TASCA!!!

BILIARDI DA TAVOLO e TAVOLI DA BILIARDO

libro**came**

VIDEOGAMES SOFTWARE ORIGINALE

AMIGA - ATARI - IBM CBM 64/128 - MSX - Spectru Apple - Anutrad

OGNI SETTIMANA LE ULTIME NOVITA'

ARCADE - ADVINTURE $R.P.G. \cdot SIMULREIONE$



Vendita Postale: consegna 48 ore!!!

GIOCHI DI SOCIETA'



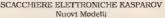
AQUILONI ACROBATICI

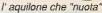
DA LIRE 28,000

In arrivo dal Colorado



Nuovi Modetti









Dynamix/Electronic Arts, per C64 (disco)

Blastando "Aliens" per salvare il mondo

ell'orbita di Titano la i nave spaziale di ricerche Prometheus è nei gual: non è stato tentato nessun contatto dall'inizio dei Progetto Firestart (un progetto atto a creare un nuovo "lavoralore" alieno). Le cose (come sempre) sono andate terribilmente storte e gli alieni sperimentali si sono liberati: è seguita una grande fusione di membra e lacerazione di budella e così, in un eccesso di disperazione, è stato mandato a investigare Jon Hawking, l'eroe del momento. L'astronave è costituita da quattro livelli pieni di un mucchio di corridoi, camere e ascensori tra cui correre per esplorare la stiva, la sala

macchine, il deposito di minerali, il ponte di osservazione e altro ancora. Trovando lo navicella di emergenza potrete scappare dalla nave madre, ma verso quale destino? All'inizio gli alieni sono stranamente astuti: sono occupati a riprodursi e cominciano a diffondersi mentre si procede nel gioco. Gli alieni verdi sono veri e propri bambini al confronto con i mutanti (consiglio non molto difficile; irradiateli di liamme per tenerli a bada). Nell'armeria si possono trovare armamenti supplementari, carte di identificazione permettono l'accesso a regioni prima inaccessibili; la strage non è stata totale poiché due sopravvissuti sono ancora a bordo (una ra-

Molto "alienesco" queeto, visto che si ispira sia al film. sla al gioco Inglese e ripropone i loro elementi in uno del titoli più "ingiobanti" mai visto da mesi sui 64. L'intera confezione sembra più una videocassetta che un pezzo di software, visto che propone scene drammatiche e momenti pieni di azione e suspence. Mentre lo stile grafico ricalca Cyborg della CRL, Project Firestart migliore quei grande standard offrendo al giocatore un cast di cattiviselmi personaggi che corrono e sparano e alcuni moetri grotteschi. Il sonoro, per quanto limitato in quantità, riesce a fare grande effetto negli attimi in cul maggiormente è richiesto. Project Firestart è pieno di quelle azioni rapide, beile presentazioni e atmosfere da brivido che rendono i glochi epici. L'ho davvero apprezzato. Anche vol lo adorerete!

gazza molto nervosa, Mary, e la perfida Annar). Con un limite di lempo di due ore prima dell'esplosione Jon ha il suo bel daffare per esplorare, evi-









Come è lecito aspettarsi dallo scenerio stile Aliena, Project Firestart è essenzialmente un tilm interattivo, e anche eccellente. Vagendo per i corridoi il livello di adrenailna sale mentre la trame si articola serpentinamente tra tagli di immagine, oscuramenti e montaggi. La tensione è costante e quando l'aileno mutante si libera difficlimente riuscirete a mantenere la calma mentre percorre il corridolo. Il mio unico e personale brontolio è che l'accesso da disco può essere talvolta una prova di resistenza, specialmente quando si ricarica una partita salvata. Pensatele solo come un'interruzione, non come un problema!

tare gli alieni e scoprire cosa sta succedendo là dentro. Riuscirà Jon a trovare la risposta al disastro del Prometheus? Cosa bolle in pentola dietro quella porta e che ha intenzione di tare Annar? Li citerè per danni la Twentieth Century Fox? La risposta sallerà fuori solo nella grande mostra di stasera: Project Fireslart, V.M. 18 (a causa del troppo sangue).



Yeaah! Splaaash! Beccati que sto brutto elienacc... Cosa? Devo fare il commento di questo gioco? OK, allore: uhm, si, bei giochino e - cosa? Non ci cradete? Beh, in effetti Project Firestart non e un bei giochino. E' un prodotto dannalamente bello e colnvolgente e si avvicina a un lilm molto di più che tutti i glochi Cinemaware messi Insleme. Gosh! Provate a farvi sorprendere dagli alieni quando avele poce energie e poche munizioni, entro un palo di secondi cominceranno a venire dei brividi lungo la schiena coadiuvati da una inquietente musichetta cardiopalmatica che risuona non appena appalono gli odleti sgorbi verdi. L'elemento arcade adventure pol è splendidamente Implementato e ci sono un sacco di cose da scoprire. Se amate... No, niente se: questo deve essere un imperativo, ANDATE A COMPRARYI PROJECT FIRE START! (e di corsa...).



PRESENTAZIONE 84%

APPETIBILITA* 90%
Quattro fivelli da esplorare non sono melti ma la trama che

LONGEVITA" 923
LONGEVITA" 923
Le cose non non vanno mai bene la prima
migliori film, non si vuole mai fasciare
CLOBALE 91
Sangue, budella e alieni in ilbertà: chi ha
dare al cinama ii sabeto se



THE DUEL

Test Drive II

Accolade, per C64

a Ferrari F40 e la Porsche 959 sono nientemano che le auto di

sterzata, mentre un piccolo punto blu su di asso indica tutti gli angoll minori. Se le vostra sterzate non sono precise, preparatavi a collidera con una Ford alla bella velocità relativa di 400 Km/h; le strade sono affoliate a quindi i sor-

La versione per C64 occupa un solo disco a in relazione alla glocabilità ha perso poco nella conversione da Amiga, ma il sonoro e I colori sono blandi e i valcoli che sopraggiungono

sono carenti di deltaglio e si muovono ebbastanza e scatti. A parte tutto ciò, questa varsiona a 8 bit he ben poche magagne e si presenta come un impressionante esemplo di programmazione.

serie più veloci del mondo. La Porsche tu la prima a circolare diventando l'aulo tacnologicamenta più avanzata del momento, può raggiungere 317 Km/h e costa 350 milioni. La Ferrari venne costruita con il preciso intento di dimostrare il primato italiano sulla 959. Grazie al donpio lurbocomprassore il motore 8 cilindri a V riasce a lanciarla a 324 Km/h, e tutto questo al modico prezzo di 400 milioni. Ma le differenze tra le due aulo non si limitano a questo. Mentre la Porsche offre il massimo del lusso, la Ferrari è priva di rivestimenti interni, ha i finestrini laterali di plastica e le porte si aprono lirando un pezzo di corda! Se la Porsche è l'aulo più so-fisticata del mondo, la Ferrari è "semplicemente" un purosangue da corsa omologato per circolare su strada.

Test Drive 2 vi lascia la scelta tra queste due auto da sogno e tra correre contro il tempo o coniro una 959 o una F40 controllate dal 64. Le accelerazioni e le frenate si hanno spingendo avanti il joystick a tirandolo indietro, mentre il cambio marcia può essera automatico o controllato dal pulsante di fuoco a seconda del livello di gioco. Ovviamente lo sierzo è il comando più importante, ma si vedrà girare il volante sullo schermo solo ai massimi angoli d

passi risultano rischiosi. Schianiatevi contro qualcosa e



L'eggiunta di un concorrente geatito dal 64 aqgiunge una nuo-

va dimensione a Test drive, costringendovi e rischlare sorpassando, scappando dalla polizia e Imboccando curve a gomito su strette stradine di montagna a velocità troppo elavala. Il movimento della strada è ablimanta realizzato, sebbene l'unica miglioria grafica rispetto a TD1 sla l'agglunta di alberi, gallerie e cactus. Penso che gli manchi qualcosina per essere un Gioco caldo, ma non c'è dubblo che sia estremamente giocabile, a le auto sono grandiose



DISCHI AGGIUNTIVI

SUPERCARS

Contiene cinque auto sportive tra le più belle e veloci del

Porsche 911 RUF: Personalizzata da Louis Ruf, è una 911 con doppio Turbo che tocca i 340 Km/h

Ferrari Testarossa: 190 milioni per accelerare da 0 a 100 Km/h in 5,3 secondi '88 Lotus Esprit: Forsa un po' inaffidabile, ma la guidava Bond e guindi non può essere così malvagia. '88 Lamborghini Countach 5000S: Le sue prestazioni sono impressionanti come il suo aspetto. Un motore V12 la lancia a

'89 Corvette ZRI: Il "grande segreto" di Detroit. Venne progettata per essere l'auto di serie più veloce del mondo, con una velocità di punta di 298 Km/h.

CALIFORNIA CHALLENGE

Questo disco di scenario comprande sette percorsi altraverso la California, dall'Oregon fino al confine con il Messico, Lungo la strada vedrele speltacolari foraste di seguoje, l'oceano pacifico, ripide colline e il Golden Gala



Lo sterzo è troppo sensibile e le altre auto a volte sbucano improvvisamente dal nulla. RImane comunque molta della giocabilità della PHIL versione Amiga, e le possibilità di espandere il gloco con dischi aggiuntivi ne prolunga la durata.



perderete una delle vostre cinque vite iniziali, ritrovandovi per giunta con venti secondi di penalità aggiunti al vostro tempo di percorrenza. Potete perdere una vita anche non riuscendo a fermarvi alla stazione di servizio ata fine di ogni livello! Se riuscite a termarvi in tempo vi verranno mostrati i dati sulla gara, tra cui la velocità media e il tempo totale. Realistici cruscotti vi terranno informati sui parametri vitali durante la corsa, con l'aggiunta di un radar che segnala l'approssimarsi delle auto della pula. Non dovete rallentare, ma gli sbirri sono veloci e se vi fermano una multa vi fa perde-re parecchi secondi. Speronateli, e con la vostra corsa avrete chiuso. Questa è l'America, e la polizia è severa! Se vi stancale delle due auto presenti (Le Ferrari sono così lente, non è vero?) (e voi inglesi siete sempre imparziali, eh? - ndT) o dello scenario, potrete acquistare dischi aggiuntivi per arricchire il gioco con auto e paesaggi nuovi. All'inizio, il loro uso r chiede molti cambi di dischetti ma potere crearvi un disco di gioco copiando parti del disco originale e del disco di espansione su uno vuoto. Così agendo si elimina buona parta dei cambi di dischetti.

PRESENTAZIONE 85%

Un mucchio di opzioni, specialmente con i dischi aggiuntivi. L'opzione "disco gioco" elimina irritanti scambi di dischetti.

GRAFICA 78%

Tutte i veicoli sono ben disegnati ma lo schema cromatico è abbastanza debole. SONORO 58% Le musiche non sono molto

eccitanti e il rumore del motore non è poi così realistico. **APPETIBILITA' 75%**

Salire a bordo di una veloce auto prende subito. LONGEVITA' 80%

Correre a 300 all'ora è così esilarante che giocherete per mesi.

GLOBALE 77%

Un valido sequito. Grande divertimento per tutti gli appassionati di auto velocissime.

GILBERT **Escape From Drill**

Again Again, C64

lla megastar Gilbert è stato proposto di interpretare una nuova serie televisiva sulla terra. Ma i suoi compagni drilliani, stanchi delle sue continue vanterie. gli hanno rubato e nasco-





Non sono mai impazzito per Gitbert e questo gioco ratforza solo i miel

sentimenti negativi verso di lui. Scrolling startallante, nemici senza cervelio e presentazioni generalmente povere non mi impressioneno. L'unica cosa che ho apprezzato era la possibilità di glocere con gti arcade nel bar driftiani. Personalmente preferirel ubriacarmi, cosa che molta gente penso farebbe, dopo aver giocato a Escape From Drili anche soto per un ai-



"Oh, mlo Dio", è etato Il mio primo commento, "Che

a Gilbert su Drill?" il secondo. Non solo vediemo le sue gambe per ta prima volta, ma lo vediamo anche nuotere. Gilbert che nuota? Alle larga! Gilbert non inizia molto bene con un ingannevoie sprite verde che vege ettreverso un iabirinio cittadino veremente ripetitivo, i sempilei eottogiochi sono divertenti per I primi minuti e di queati li combattimento a caccole è veramente li migliore (sebbene queeto non deponda a tavore degli eltri). Un programma per avidi mappaiori ma non per chi cerchi un gioco epaventosamente originale.

sto parti vitali della sua astronave. il Bidone Millennario. Nei panni di Gilbert, voi attraversate i numerosi sentieri e le varie costruzioni dislocate su Drill, evitando pericoli come rane, Galaxian, biplani della seconda querra mondiale e altri simili orrori, o mettendo in azione le vostre potenti narici e riempendoli di caccole. Avete 24 ore a disposizione per trovare tutti i pezzi del Bidone, altrimenti la ITV cancellerà il vostro contratto lasciandovi ancora una volta nella profondità delle tenebre. È noi non permettere che accada, vero?



Glibert attraversa uno degli scenari più austosi.

PRESENTAZIONE 38%

Un'apparenza globalmente raffazzonata. **GRAFICA 37%**

Sprite schizzati e scrolling starfallante.

SONORO 31% Semplici effetti.

APPETIBILITA' 46%

L'unica cosa divertente è giocare sulle console arcade. LONGEVITA' 35%

Manca di spessore e non vi terrà inchiodati molto a Jungo.

GLOBALE 59%



JACK NICKLAUS' Greatest 18 Holes Of Major **Championship Golf**

Accolade, C64 (solo disco)

tre ad essere uno dei più grandi goltisti di Iulli i tempi, Jack Nicklaus progetta percorsi di

golt. L'"Orso d'oro" è un gran-de esperto di ciò che rende buona una buca, e ha scello le sue migliori 18 perché la



Tutte le simulazioni di golt vanno controntate con quel classico che è

Leaderboard, e Jack Nicklaus' goll non e certo a quel livello. Lo scenario è bello bloccoso e spesso colorato in maniera stramba, Jack sembra partire da uno stagno color azzurrino! I tiri sembrano tutti ugualmente tacili, dalla giusta posizione o meno, e Il pul è come bere un bicchler d'acqua. Nonostante le sue pecche il gioco diverte per qualche partita, ma perché comprarlo quando potete invece ave e Leaderboard?

Accolade le combini in un unico tantastico percorso. Ci sono anche due suoi interi percorsi; "Il castello dei pini" e "La montagna nel deserto", Possono competere fino a quattro giocatori e qualunque numero di essi, anche tutti, può essere scello Ira otto avversari comandati dal 64 (è in-cluso lo stesso Jack). Per i giocatori umani ci sono due livelli di abilità: principiante ed esperto (sempre la solila storia, eh, cari lettori?); il secondo impone peggiori condizioni di vento, e il giocatore deve scegliere la mazza ad ogni tiro. I giocatori possono scegliere anche da quale tee partire: donne, uomini e protessionisti, in ordine crescente di dislanza dalla buca, Si possono giocare due tipi di partila: ai colpi, dove l'obiellivo e di ottenere il miglior punteggio dopo diciolto buche, e a soldi, dove il vincitore di ogni buca riceve una determinata quantità di denaro in premio. Ci si può anche impratichire su buche singole, come così sul drive e sui put.



Ho te traveggole o sembra davvero che la paila venga lanciata alle stelle ad ogni tiro? E Il giovin Jack è devvero Supermen trevestito? Se fosse così non avrebbe bisogno di

una mazza, potrebbe tirere la palle ancora più lontano! A parte il movimento per nulle realistico della palta, il gioco ha molto di Leaderboerd. Ci sono alberi, bunkere, colline e una certa somigilanza con esso, ma tutto tinisce qui. Una velocità da lumeca, la grelloa blocchettosa, il suono inefficace e gil agglornamenti del video noiosamente len-Il trestormano questo programma in un'altra mediocre conversione. Sperlamo che Jack non lo usi per allenarsi, ma a gludicare dal suoi risultati nell'ultimo torneo americano protessionisti deve everio tatto





PRESENTAZIONE 80%

GRAFICA 52%

SONORO 5%

APPETIBILITA' 53%
Il gioco non è realistico sebbene i comandi siano abbastanza

LONGEVITA' 60%
Fino a quattro giocatori a tre percorsi mantengono un certo interesse sulla lunge distanza.

GLOBALE 55%

Un'altra mediocre simulazione di golf. Rivogliamo Leaderboard

Gold/Rainbow Arts, C64

veramente duro, e in Danger Freak anche voi potrete scoprire cosa suc-

o stuntman è un tipo . Ed è ancora nulla, aspettate di trovarvi sul tetto di una macchina lanciata a tolle velocità contro un muro, tentando





Che colpo, ho pensato. L'azlone degli stuntman portata sullo schermo in un gioco pieno di ostacoli diversi per provare veramente l'abilità ed Il coraggio del giocatore. Giocario, in-

vece, era come sbattere la testa contro un muro. Il pegglo è che il gioco sarebbe anche potuto diventare qualcosa di speciale, se non fosse per un piccolo, insigniticante particolare: è troppo difficile. Gil ostecoli sono troppo vicini gli uni agti altri, diventa così quasi impossibile evitar-II. Se non attro la gratica è convincente, con degli sprite nitidi e stondi cha scorrono tluidamente, senze sussulti, Occorrerebbe sicuramente molto tempo per prenderol la mano, e non sono certo che ne valga la pena, provatelo prima di ecquistario.

cede quando gli attori si fan- i no da parte ed il gioco comincia a veramente a diventare dum

Salire su una moto e con questa saltare lunghe rampe, stondare posti di blocco, evitare ostacoli di vario tipo come buche, barili rotolanti e mazze da baseball: cosa ne dite?

disperatamente di aggrapparvi ad una scaletta di corda calata da un elicottero soprastante, prima di spiaccicarvi inesorabilmente. Oppure di trovaryl fanciati in una corsa acquatica rompicollo su un jetski, tacendo bene attenzione a non rovinare sui tipici ostacoli che costellano questo tipo di gare come squali, boe o mi-



Ho sempre creduto che il lavoro dello stuntman tosse eccitante, pieno di pericolo, e che non fosse richiesta una Incrediblle abllità. Devo proprio ricredermi se è tutto come riporta-

to in Danger Freak, L'unica cosa eccitante in questo gioco e l'attesa del caricamento del prossimo livello, nella speranza (prontamente delusa) che sia migliore del precedente. Anche la ditficoltà è eccessiva con l'ostacolo che compare eppena dopo aver superato il precedente e rendendone motto difficile il superamento. Ad esempio, nell'80% del casi dopo aver saltato una rampa atterrerai proprio nel bel mezzo di una esplosione, causando la perdita di une delle otto riprese. Non sono sufficienti a compensare questi diletti un sonoro ed una grafica eccellenti che porteno sullo schermo una etticace serie di caratleri ed ostecoli. Dal punto di vista della giocabilità, Danger Freak ha ben poco da ottrire.

ne vaganti.

Iniziate il gioco con tre vite ed otto riprese a disposizione. Se la scena non riesce per lo scontro con un ostacolo questa dovrà essere ripetuta causando la perdita di una degli otto ciak a vostra disposizione, sprecarle tutte si tradurra nella diminuzione delle vostre vite

Ho sempre pensato che Coli Seavers tosse un eroe, ma dopo tutto questo se ne può tranquillamente andare in pensione.

PRESENTAZIONE 68%

Da uno a quattro giocalori. La presentazione è sugli ottimi standard Rainbow con una coloratissima schermata iniziale.

GRAFICA 81%

Stupendi all sprite ed i fondali con un massiccio uso di colori ed una efficace animazione dei caratteri.

SONORO 62%

Buono negli effetti ma un po' noiosa la colonna sonora. APPETIBILITA' 45%

l gioco si presenta bene sia dal punto di vista gratico che sonoro, ma risulta troppo difficile già dal primo approccio. LONGEVITA' 47%

i progressi nel gioco sono molto lenti e mettono freno ad un già improbabile interesse iniziale.

GLOBALE 48%

Placevole per occhi ed orecchie ma un vero killer per la pazienza e la trustrazione gli impedisce di rendersi piacevole



NAVY MOVES

Dinamic, per C64 e Amstrad



terrorismo internazionale ha raggiunto punte impressionanti, così mandate all'attacco i vostri ragazzi armati fino ai dentr e anche voi, un giovane marine. La missione è di abbordare e distruggera un sottomarino nemico rubato da estremisti mediorientali. Disposti qua e là lungo il sottomarino ci sono alcuni terminali di accesso che, se attivati con il giusto codice, armano delle cariche ad alto esplosivo nascoste in esso. Ma prima dovete domara le onde oceaniche su un veloca canotto, svicolando fra crossi pericoli quali mine subacquee e estremisti all'attacco. Ma tu sei duro. puoi farcala!

Navy Movas in versione C64

Quando la Dinamic le smatterà di ecrivere sempre lo stesso tipo di glochi? Con

Navy Moves ci è quesi riuscita. proponendoci due glochi sepa-reti sopre le media, ma sono alcuro che quanto a qualità hanno lesinato e non si raggiunge quella di un bel gloco elngolo. L'uso dei colori sorprendentemente fiacco non è certo alufato dalla mancanza di dettaglio dai personaggi, comunque la musica è davvero buona. La prima sezione è grailcamente variata, ma a parte dedicata ella plovre è Iroppo difficile. Per fortuna la saconda sezione è molto più ricca di azione, ed e necessario riflettere per poter progredire.

VERSIONE AMSTRAD

Ancore une volte un prodotto Dinemic che sfugge alla mediocrità grezie e une serie di sezioni di gioco ben distinte l'une dall'altra, il cambio di velcoli e di di eituezioni previene la noia e fornisce un ulteriore incantivo a portare a fermine le missione, enche se - come è glà accaduto in diverei glochi Dinemic, e forse più di ogni eitro in questo - il grado di difficoltà potrebbe scoraggiare molti. La grafica della veralone Amatrad à coloratiaaima e vivaca, anche se leggermente editizia, e riesce a nascondere bene la quelltà pluttosto bassa dell'animazione e dello scroiling. Me alcune scene, come queile, terriblimente reelletiche, delle morti sott'acqua fanno un certo effetto. Fra I numerosi auoni di media qualità un palo sono invece ben realizzati e azzeccati. Probabilmente Navy Movee el prasenta come le migliore pubblicazione delle Dinamic, e dovrebbe inconfrere il fevore di molti vidao-giocatori dotati di apine dorsale e poiso fermo — e quando diciamo iermo, intendiamo fermo...

GLOBALE 67%



No, no, no, no, NOOOO! Basta, con i giochl Dinamic sampre ugual!! Quanti glochi hanno fatto per il C64? Game Over, Game Over it, Army Movee, Freddy Hardes! e chissà quanti eltri

ancora per lo Spectrum. Non per essere razzistà, ma chludiamo une volla per lutte le frontiere al glochi Spegnoli as sono tutti di coè scarsa qualità. Navy Movee non aggiunge niente di nuovo alla lunga serie di glochi Dinamic, la prime fase è MOLTO simile alla rispettiva di Army Moves ma la Jeap è diventeta... un gommone (originale, no?); la seconda è un arcade edventure poco vario e poc glocebile con del tocchi carini ma niente di più. Mi chiado perchè mai dovreste comprare quasta ennesima schilezza-Dinamic, d'altronde chi si scotta con l'acqua celde he paura enche di quella fredda...





Aaaargh! questo gloce é a dir poco impoesibile! Dopo la qua-

si estrema facilità di Game Over II, la spagnola Dinamic torna ai cari (beh, a qualcuno placevano!...) vecchi tempi in cui il masochismo andava di moda tra | videoglocatori e tutti si dedicavano al vari Army Moves e Decathion (al. lo so che non sono usciti nello stesso periodo) e consumavano tonnellate di jovstick (se solo fosse esistito Il quast Indistruttibile Powerplay). La prima fase é molto bella da vedere, ma sfortunatamente non ve ne potrete accorgere dato che verrete subito attaccati da un esercito di scalmanati... La seconda fase é foree un tantino meno difficile, ma la qualità scade nettamente e ci si ritrove devenil a un bruttissimo gioco raccogli-e-cerca. A quesio punio una domanda (anzi due): siete masochisti? avete un milione di joystick di riserva? volete sprecare del soldi? Se avete risposto si a tutte e tre le domande, prendete In considerazione Navy Moves.

PRESENTAZIONE 65% Generalmente piacevole. **GRAFICA 64%** Non eccezionale. chette.

APPETIBILITA' 43% livella una è troppo diflicile. LONGEVITA' 56% Gli elementi di avventura ar-

teresse.

Un gioca vialento e abbastanza godibile

ATTACKED

Microvalue, MSX

eaanto tempo fa, il pianete su cul vivevi (una colonia terrestre) è stato devastato da un'orda di pirati e assassini che hanno ucciso quasi tutti gli abitanti e si sono insediati nelle abitezioni della tua ex-petria. Finalmente, dopo qualche enno, sei riuscito a procurarti un caccia armeto e con quello hai deciso di spazzare quei sudici invasori. Hal aspettato a lungo questo momento, e l'ora della vendetta è ormal giunta (ecchissenefrega. hem...)!

Dopo un lungo viaggio li ritrovi sul tuo pianeta; aaaah! Nostalgia! Mentre ripensi ai bei giorni passati a distruggere i lampioni per le strade. rovesciare i bidoni e così via, una laserata brucia la loto della tua pin-up preferita appesa all'esterno della nave! Basta perdersl in stupidi ricordi, distruggiamo i pirati (hem...)!

L'azione è rappresentata attraverso una veloce e ben definita grafica vettoriele; si può scegliere persino tra vista frontale e vista posteriore, orizzonte formato da una linea continua o rappresentazione del terreno mediente dei "puntini" che peiò rallentano t'azione. Volando su e giù per il pianeta ci si imbatte (molto) spesso in caccia nemici, in questi frangenti torna utile, seppur in modo limitato, l'abilità conquistata in Elite e compagnia bella. In un veloce scontro a fuoco misurerete la vostra biavuia (venghino siorri, venghino!) e, se sarete "tozzi" a sufficienza, vedrete i rottami nemici spargersi per l'aria. Con lo stesso sistema potrete far saltare installazioni a terra quali la scuola, l'ufficio delle tasse e così via.

Finalmente un gloco decente su questa bella macchine! Oddio, non che sia lo

stato dell'arte dei simulatori di volo cum ehoot'em up, ma rappresenta un buon programma con cul passare un palo d'ore di divertimento. La gratica vettoriale è veloce ed efficace e l'azione è veloce e frenetica quanto basta. Infine le classiche (anche se limitate) opzioni per modificare la velocità, la vista e il tipo di grafica aiutano a conferire a Attacked un'aura di professionalità e di simil-simulatore. Da non perdere per gil amanti degli shoot'em up e da tener d'occhio per tutti gli



PRESENTAZIONE 69% Istruzioni scarne, caricamento veloce e un paio di opzioni **GRAFICA 78%** Giafica veloce e ben definita e un bell'effetto di "vello rotto" al posto del GAME OVER SONORO 60% APPETIBILITA' 71% La semplice struttura invoglia a farci una partitina veloce LONGEVITA' 74% Lo schenia di gioco accattivante invoglia a giocarci sempre di

GLOBALE 75%



GRAND MONSTER SLAM

Golden Goblins, per C64

S ignore e signori sta per avere inizio la settima edizione del

pallonate l'avversario stesso per mandarlo a terra non vi è nulla di male) dopodiché recarsi di corsa nel campo avversario. Se nel lanclare i Belons a calcioni qualcuno li manderà sulla folla sarà co-



Lo ammetto: non sono mal stato una scienza. Quando lo vidi per la prima volta da un mo amico su Amiga cominciai a glocarci senza aver letto le istruzioni e pensal che Il gioco

consistesse nell'ammazzare a pallonate il nemico. In quei momenti mi era sembrato un gioco bello sotto Il punto di visia grafico ma sciocco in generate. Più tardi, quando ne capii il meccanismo (Unga! Bunga! Thor accende fuoco! Ococh! Spirili!) comincial a divertirmi sul serio e cambial idea, Ora che è arrivato sul nostro piccolo Commodore devo ammeltere che è ben curato sotto tutti i punti di vista, eccetto l'accesso al disco che meriterebbe di chiamarsi eccesso al disco. Ogni due per tre il drive frulla e appare la scritta "Disk access. Be patient". La prima volta mi è sembrato una specie di locco di classe. La seconda l'ho Irovalo simpatico. La terza lo ho capilo: DOVEVO essere paziente, attrimenti sarel stato preso da una crisi di violenza. Dubito comunque che qualcuno si laccia scoraggiare, perché dietro al supadupamaximulticaricamento c'è un gioco divertente originale.

Grand Monster Slam! (boato della Iolia). Ecco a voi i partecipanti di quest'annol (altro boato). Pubblico: Vi puzza l'alito. Hem, lasciamo stare... Ti sei preparato a lungo per affrontare quella marea di esseri viscidi, e finalmente è giunto il tuo momento. Come tutti di certo sapranno, la tipica partita di Grand Monsler Slam si svolge su di un piccolo campo delimitato a nord e a sud da due strisce con la lettera P (che sta per Pelvans, i paperi usati per i "rigori"). In ognuna delle due aree prendono posto un numero fisso di Belons, che sono piccoli esseri pelosi sferici che vanno usati come palle da gioco. Il gioco consiste nel mandare tutte le palle nel campo dell'avversario (se poi riempite di







Sinceramente questo gioco mi è piaciuto infizialmente solo per la grafica e il sonoro, entrambi di notevole qualilà. Poi, solo per esigenze di Redazione, sono ritomato sul gioco e

ho iniziato ad apprezzarne la comicità'. I mostri che prendono parte al Grand Monsier Slam sono tanto realistici quanto buffi e danno al gioco quell'elemento "fantasy" che serve ad aumeniarne il fascino. Il gioco in sé à alquanto limitato e riproduce il motivo di un vecchio colnop "rotondo" della Konami (convertito su MSX) di cui non ricordo il nome. Per il resto, se riuscite a "sopravivere" all'impatto iniziale non certo favorevole, potrebbe diventate il vostro gioco preferito. Inottre, questo Grand Monster Slam esalta in modo incredibile le capacilà grafiche e sonore del C64 e non lo fa sfigurare rispetto al fratellone (sorellona? - NdDE) chiamato... Amiga.



stretto a parare un rigore speciale In cui la palla è il papero sopracitato. Il Grand Monster Slam è diviso in tre leghe: le prime due sono ad eliminazione diretta su un gruppo di otto partecipanti. Dopo la prima lega si deve affrontare un sottogioco che deciderà se avete superato o no la lega in questione: ci sono sei bestiacce chiamate Faultons poste sopra dei pali di aitezza crescente e bisogna riuscire a rimpinzarli con un simpatico Belon. Alla fine della seconda prova dei Faultons comincia una lega speciale in cui incontrerete tre avversari più potenti degli altri poiché usano la magia oltre a essere particolarmente forti. Altri problemi sono rappresentati dal muretto sul campo della seconda lega che impedisce tiri rasoterra se non al centro dove vi è un passaggio e dal sotto gioco "la vendetta dei Belons" tra un match e l'altro in cui dovrete respingere quelle stupide palle di pelo con un'asta. Riuscirà il nostro eroe (che è poi un nano, dwarf in inglese) a vincere la medaglia d'ora?

PRESENTAZIONE 75%

Elegante confezione, opzioni di allegamento, istruzioni in tedesco e in inglese e multiload penoso

GRAFICA90% Ottimi sprite in alta definizione e fondall O.K. SONORO 79%

Buona resa delle musiche Amiga ma passabili effetti sonori. APPETIBILITA' 88%

La miscala di umorismo e ironica violenza nei contronti dei piccoli esseri pelosi prende all'istante.

LONGEVITA' 89% Vi divertirete a tentare di sbattere giù la gente a pallonate

per molto tempo. **GLOBALE 89%**

Peccato manchi l'obzione a due giocatori: sarebbe il mas-

SANXION THE SPECTRUM REMIX

Thaiamus, Spectrum

on una rapida quanto sorprendente sortita fuori dal mondo del C64, la Thalamus ha convertito il suo primissimo gioco — una creazione originale di Stavros Fasoulas. Una malefica razza aliena è riuscita a infiltrarsi nel siste-

vello, Questo potenziamento torna utile anche in altre occasioni durante il gioco dato che, secondo me, questo è il 'Piuttosto Maledettamente Difficile' remix del Sanxion originale! L'ormai leggendaria versione per C64 era uno shoot'em up impegnativo, ma in questa versione Spectrum gli alieni sono velocissimi, spericolati e posseggono una mira maledettamente precisa. E una volta che lo schermo è stato i

occupato con la vista/radar dall'alto e con it pannello di status, non vi rimane molto spazio per le manovre di volo e le vite fanno la fine delle ciliege: una tira l'atra.

In definitive uno shoot'em up di qualità, ma dedicato soprattutto agli smanettoni incalliti, agli 'Han Solo' del joystick, insomma.



Nelte sua rioroposta in versione Z80, la nevicella ha perdu-

to li suo movimento originale 'da capogiro' - ma In compenso li resto dell'aspetto grafico si presenta come un'intelligente trasposizione monocromatica del dettagliato disegno originale per C64. Lo scrolling è piuttosto tluido e nella versione 128 la musica è un'ottima riproposta del tanto decantato pezzo di Rob Hub-

ma ditensivo di satelliti tacente parte del progetto terrestre 'Guerre Stellari' cercando di scatenare la Terza Guerra Mondiali. Un incauto pilota. precipitando in una regione del Polo Nord, viene a conoscenza del plano e da Inizio all'Operazione Sanxion.

Volando da sinistra verso destra alla guida di una navicella armata di laser si attraversano una serie di livelli a scorrimento orizzontale, con una vista dall'alto dell'azione che funge da sistema radar e dà la possibilità di individuare con leggero — ma prezioso - anticipo l'approssimarsi di ondate d'attacco aliene, Di tanto in tanto un'icona a torma di 'P' può essere raccolta per potenziare il proprio armamento - una cosa utilissima per lo scontro tremendo con le navi aliene di fine li-



PRESENTAZIONE 89%

Una conversione quasi perfetta, con tutte le qualità rappresen

GRAFICA 85%

A parte il movimento della navicella principale, il resto è nel mi-gliori standard quelitativi dello Spectrum... e rigorosamente mo-

SONORO 87%

APPETIBILITA' 709

Un gioco come Senxión non ha bleogno di raccomandazioni. Forse l'impatto col grado di difficoltà potrebbe scoraggiare però qualcuno...

LONGEVITA' 65%

... e ci yorrà una certa ostinazione per continuare.
GLOBALE 75%

Stavros dovrebbe essere soddistatto. E anche oil spectrumian



CIRCUS ATTRACTIONS

Rainbow Arts, C64

uovetevi, muovetevi ad entrare nel circo Morelli. Uno o due giocatori possono provare i brividi e i sudori treddi della vlta sotto il tendone prendendi po parte a tutte e cinque le prove. Quindi attaccatevi il vostro nasone rosso e preperatevi a divertirvi. Rimbalizate, rimbalzate e saltate dal trempolino compiendo salti mortali, raccogliendo oggetti bonus e ceturando l'interesse del pubbli-



Tutto it divertimento del circo, eh? Beh, preferirel bermi une cassa di Newcastie Brown, ma queeto è une vera festa sotto il tendone. E lo dico anche

se non ho mai amato davvero li circo: I auol pagliacci strombazzanti etrapieni di trucco e con spaventose parrucche aono barbosi. Ma farli rimbalzare per lo schermo e talvolta far toro subire un bruuutto atterraggio è davvero diabolico. Con le sue cinque divertenti prove e il favoloso modo a due giocatori, Circus Attractions è sicuramente un grende miglioramento del vecchi sforzi sotto il tendone.



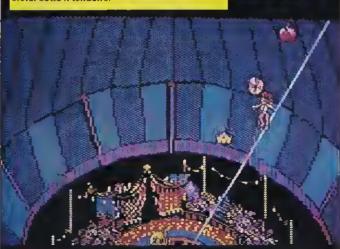
Diavolo, non sentite l'odore della aegatura e dello aterco di elafan-

te? Le grende musichetta e gli effetti eonori, migliorano l'atmoefere in queeto placevole e divertente gloco. Anche le grafica colorata è molto ettreente e paaas del comico cetapultare del pagliacci al grande glocollere. E Il gioco vero e proprio fa e gere con le precentazione grazie e cinque prove meravigliosamente eccentriche. Mi è placiuto un mondo il lancio dal cottelli: el può pereino tirerii ella gente dietro la ruota! La coaa che rende questo gloco euperiore alle vostre elmulezioni circensi è l'ottime opzione per due gtocatori. Entrembl eeeguono i numeri elmuitaneamente, collaborando in tutte le prove. In definitiva la migliore elmulazione circenee mai vieta, Circua Attractions è un ellegro divertimento sotto il tandona

co mentre saftate più in alto che potete. Salirete ancora più in alto per la seconde prova: la camminata sulla cor-

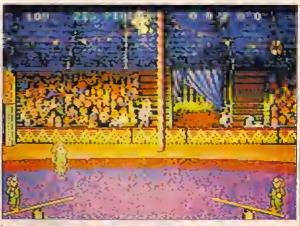
da. Bilanclatevi bene sulfilo mantenendo l'equilibrig a forza di braccia ed effettuando salti mortali, perché è un bel volo fino a terra e non c'è neanche la rete di sicurezzel Una volta tometi. giù potrete giocherellare con le voetre pelline (tino a seil) mentre la bella essistente di turno vi passerà oggetti extra, tra cui une mazza e una nuova palla che dovrete calciare in aria e recuperare col plede. La prova successiva è pericolosa, ma non per voi: è la vostra vezzosa compagna che è in pericolo siccome le scagliate addosso dei coltelli mentre lei ruota ancorata a une ruote. Attenti, però, la ragazza che vi pessa i coltelli talvolta vi porge un candelotto di dinamite! L'ultima specialità include tre pagliacci, due trampolini

e un fentasmal I pagliacci catapultano in aria i loro colleghi saltando sull'estremità opposta del trampolino. Il clown, mentre è in vala, può reccogliere oggetti bonus cercando di evitare il letale fantasma. Se un pagliaccio evita completamente i trampolini o casca nelle braccia del suo collega, la gara è persa. Se scegliete di giocare e tutte e cinque le specialità (la grande prova) guadagnate tre possibilità in più, utili per ripetere un tentativo non riuscito. Il punteggio finale è la media dei punti essegneti per ciascuna prova.



Wow! Ere tempo che non el vedeva un multi-evento così bello come questo

cus Attractions, Bravi! Gli sconosciuti Golden Goblins sono riusciti e reelizzare uno del migliori multievento di tutti i tempi e, contemporaneamente, a far dimenticare quell'aborto di gloco chiemeto Circus Gemes della Tyneeoft. E' veramente difficile oeservere la quelità delle grefica, ascoltare il fenomenale eonoro e non farsi prendere dall'euforla delle vita circenee. La grafica è ai massimi livelli del C64, eprite in alta risoluzione e fondall molto appropriati, mentre il eonoro utilizze strumenti che fino ad ora erano etati sentiti solo eu Amiga. Coee aspettate, se amate i multi-evento e siete etanchi detta serle "games" della Epyx, correte a comprare Circue Attraction: se invece non prediligete i glochi di questo tipo, dategli un occhio prima di eborsare quel soldi. Per finire, il multiloed è onorevoliseimo polché riesce a caricere in memoria più di 100 biocchi di disco in pochi secondi. Non siemo al corrente di una versione su cassetta ma nei caso la trovaste vol. state ettenti ai multi-load.







PRESENTAZIONE 70%

Istruzioni esaurienti (in inglese e In tedesco!) e un mucchio di opzioni.

GRAFICA 72%

Ben disegnata e con tocchi umoristici. SÓNORO 71%

Tema musicale ed effetti appropriati. APPETIBILITA' 70%

I controlli sono veramente facili da padroneggiare. LONGEVITA' 69%

Il modo a due giocatori vi farà ridere per un po. GLOBALE 70%

Tecnicamente non eccezionale ma sempre la migliore simulazione circense fino ad ora.



NAVY SEAL

Cosmi/MicroProse - C64 solo disco

La Cosmi, dopo un paio di simulazioni (DefCon 5 e The President is Missing), fa di nuovo capolino sul mercato degli arcade. Il responsabile di questa "rinascita" è il mitico Paul Norman, già autore di Forbidden Forest e Beyond the Forbidden Forest sempre sotto l'etichetta Cosmi. Vediamo insieme cosa è riuscito a portare il famoso programmatore questa volta sui nostri monitor dopo ben 3 anni di apparente inattività...

enorme portello posteriore dell'aereo da trasporto si apre mentre il vellvolo scivola in una fredda, nera notte senza luna. Il vento gelido urla addosso alla solitaria ligura in altesa sulla rampa del cargo. L'uomo, che indossa una tuta subacquea, è carico di armi d'assalto, equipaggiamenti taltici, cariche esplosive e paracadule. Questa volta non è assicurato alla lune di sicurezza che tante volte ha usato per i lanci di addesiramento. Al comando del direttore di lancio, il paracadutista pesantemente equipaggiato salta, e in un attimo scompare avviluppalo dall'oscurilà. Per allimi che sembrano un'elernità precipita in cadula libera attraverso un



limbo privo di luce, ma è conscio del tatto che si sta rapidamente avvicinando alía sollostante superficie dell'oceano. Prima che lui slesso

si lanciasse, un altro, piccolo paracadule lo ha preceduto, con un piccolo e nero canotlo gontiabile carico di equipaggia-menti: "l'anatra di gomma", E' il

suo unico riferimento sull'acqua, Consulta il quadrante luminoso per verificare il raggiungimento dell'altezza minima di apertura del paracadute, quindi ne comanda l'apertura e comincia la discesa lenta e quidala altraverso l'aria frizzante. Avvicinandosi all'acqua scorge l'anatra di gomma ondeggiare nell'oscurità. Un attimo prima di raggiungere la superficie dell'oceano si libera del paracadule sganciandolo. Nuota ti-

no al gommone e recupera le cariche esplosive ad allo potenziale, si infila f'aulorespiratore e si immerge. Ha un miglio da percorrere servendosi della bussola per orientarsi, il lungo allenamento lo rende in grado di sapere quanto tempo gli occorrerà per coprire quel-la distanza. Nuolando con delerminazione, indifferen-Le al treddo e incurante dell'assenza di visibilità, si spinge verso l'obbiettivo, Infine, scrutando nell'oscurità, scorge l'imponente sagoma del pilastro d'acciaio di una piattaforma petrolifera. Muovendosi caulamente, attacca le cariche alla struttura d'acciaio, ne tissa il tempo di delonazione e si allontana

dirigendosi verso il gommo-ne. Riemerge giusto in tempo per osservare l'esplosione. Mentre atlende di essere recuperato, osserva la gigante sca piattaforma, recentemente trasformala in impianto segreto per la produzione di armi chimiche, scomparire tra le

Questo è quello che vi aspel-Ia in Navy Seal, una simulazione di squadra speciale della Marina Americana addestrata duramente per missioni ad alto rischio.

Questo nuovo e strano gioco della Cosmi, è fondamentalmente un multi-evento. Ossia: fate parte della squadra dei SEAL della Marina, dopo un duro allenamento per provare le vostre qualità, vi vengono altidate delle missioni. Le missioni sono quattro, ognuna si divide in relative sottolasi che vi porteranno verso il successo o... la morte! Vediamo ora le varie mission!



Humm... Se devo essere sincero, la cosa che mi è piaciuta di plù di questo gioco è stata l'orologio incluso nella contezione (beh, a dire il vero però è un po' un carcessone) che però abbiamo dovuto rendere Insieme al gloco. Il prodollo

In sé siesso tultavia non è del tutto male e include alcune idee nuove e/o simpatiche, come lo schema cromatico usato sott'ecqua che rende. davvero bene l'idea o quando ci si paracaduta a volte non si vede niente perché si è in un banco di nuvole. L'ezlone però è troppo ditticile ovvero quando ci si orienta sott'acqua con il BEEP (non quello dello Spectrum, non sono così poveri) si perdono ore a gironzolare que e la e quando ci si orienta con la bussola si scopre che quesi ultima è stata prodotta dalla Codemasters e si chiama "Protessional Spara a Caso La Direzione Tanto Prima o Poi Ci Arriviamo Lo Siesso Simulator" (RS.C.L.D.T.P.P.C.A.L.S.S. per gil amici) e ogni due-tre indica una dire zione diversa. La sezione a terra è realizzata decentemente se non losse per lo scroll in parallasse a diciotiomila strati (o giù di ii) che ha problemi di velocità mai calibrata (ad esemplo sembra che una striscia di terra vada molto più veloce delle attre in rapporto alla distanza). Nel complesso però è una buon gioco di strategia e di azione e vi consiglio di dargii un'occhiata se siele del fanatici dei vari Rambo i, il e ili. Aloha

nel dettaglio:

1. OPERAZIONE GODZILLA Questa è probabilmente la missione più impegnativa e allo stesso tempo - la più gratificante da portare a termine. Dovete innanzitutto lanciarvi dall'aereo e raggiungere sottacqua il vostro objettivo: una piattaforma petrolifera trasformata in impianto per la produzione di armi chimiche, Arrempicatevi sulla piattaforma e preparatevi ad usare le vostre armi perché dovrete fronteggiarvi con le guardie. Sbarazzatevene rapidamente ed entrate nei magazzini dove sono stipate le armi, piazzate le cariche esplosive e settate il timer per la vostra fuga e... vial Allontanatevi repidamente dirigendovi verso il gommone per osservare l'esplosione della gigantesca piatta-

naturalmentel) è stato incaricato di raggiungere il sottomarino e disinnescare II sistema di lancio automatico. Venite lasciati dall'elicottero sulla superficie dell'oceano e subito vi ellen etegremmi profondità marine in cerca del vostro obiettivo. Nuotate basandovi sul vostro rilevatore sonoro il cui BEEP vi aiuterà a raggiungete lo scafo del sommargibile affondato. A questo punto dovrete raggiungare la console di comando manuale di lancio del



A aorprasa, le Coaml el riprova con gil arcade (sempre e sorprasa) non è tanto male. Le missioni

molto divarsa tra loro assicureno un Interease prolungato, a la difficoltà generala costituisca una afida per chiunque. La grafica e il sonoro sono netlamente sotto la madia (ganerale) ma atebilmenta in atandard Cosmi (vale a dira di tra o quattro anni fa) e ci si abitua solo a lungo andare. L'uso intensivo del fondali per risolvera alcuni probiemi di programmazione rende un pochino "grazzo" questo gloco ma dopo averlo glocato a fondo ci si rende conto della mole di programmaziona che ci sta dieiro. Se vi placciono le missioni segreta e pericolose, non potete farvi afuggira Navy Seal, se invece volete glochi con grafica da Oscar a (magarl) una glocabitltà pressoché nulta (shoot'em-up), lasclate perdere...

> proprietario della piattaforma è un nemico e bisognerà procedere in altro modo. Un sottomarino vi lascierà ad un miglio di distanza dalla piattaforma, raggiungetela a nuoto e fissate ai piloni d'acciaio le 6 cariche esplosive, impostate il timer e salite sulla piattaforma per cercare dei documenti importantissimi, se incon-

trerete dei nemicl, evitate di fare fuoco poiché l'aria è satura di composti esplosivi. Una volta completata questa fase, tornate sotto il livello dell'acqua e raggiungete nuovamente il sommergibile che vi attende per la fuga. Se le cariche esploderanno prima che abbiate raggiunto il sottomarino, lo spostamento delle onde provocherà effetti letali.

OPERAZIONE KONG

L'ultima missione che dovrete affrontare mette in pericolo sia la vostra incolumità, sia quella del prigioniero che dovrete liberare.

Un dittatore commerciante di droga del Centro America ha catturato il vostro Ambasciatore, dovete infiltrarvi nel campo di prigionia avvicinandovi il più possibile con l'elicottero, poi a nuoto nel fiume. Raggiungete la diga evitando i pericoli naturali e salite in superficie. Raqgiungete il campo di prigionia eliminando i nemici con la pistola usando il silenziatore. Tornate al fiume e utilizzate un'imbarcazione per fuggire. State attenti alle imbarcazioni nemiche che cercheranno di eliminarvi e raggiungete l'elicottero. Mentre salite la scaletta di corda verso la salvezza, ricordate che se non avete eliminato tutte le imbarcazioni nemiche, possono ancora colpirvi.

Questo è tutto, le missioni da completare e gli obiettivi da raggiungere. Il tutto condito da una componente strategica (che non guasta mai). Bel colpa, Cosmil

forma illuminare a giorno la missili e disattivarla co-

superficie dell'oceano e veniponenti della vostra squadra. re recuperati dagli altri com-**OPERAZIONE** 10.

CKNESS Una missione particolarmente pericolosa vi attende. Un sommergibile statunitense è affondato con tutto il suo carico di missili intercontinentali Polaris a testata nucleare. Si pensa che il sistema di autolancio possa mettersi in funzione autonomamente causando l'inizio del terzo conflitto mondiale. Un uomo della speciale squadra SEAL (voi, me vi hanno insegnato gli artificieri alla base... se sbaglierete il sistema penserà ad un sabotaggio e un fungo atomico sarà la prima e l'ultima cosa che vedrete

3. OPERAZIONE MO-BY DICK

Ancora una volta una piattaforma petrolifera è state usata come copertura per una impianto per la produzione di armi chimiche. Questa volta, però, il governo PRESENTAZIONE 89%

Ottime e dettagliate le istruzioni su carta (tradotte!), ma vergognosa la presentazione su schermo e lento multi load su disco.

GRAFICA 57%

Alcuni tocchi di classe, ma generalmente gralica datata e poco efficace

SONORO 43%

Stupidi e insipidi sonori da sub, mitragliatrice, elicottero e quaiche Beep! qua e là.

APPETIBILITA' 63%

Inizialmente difficile farsi "prendere", a causa dell'impatto negativo con la grafica e la difficoltà delle missioni. Il manuale aiuta molto.

LONGEVITA' 91%

Una volta entrati nel vivo dell'azione, vi sentirete veramente parte del corpo speciale della Marina, e giocherete un casino senza accorgervene.

GLOBALE 68%

Istruzioni ottime, grafica e sonoro scarsi, difficile iniziare e altrettanto difficile smettere di giocare; un gioco controverso, non vi pare? In definitiva un grande ritorno della Cosmi in perfetto stile '86.





se seiterturato



BAAL

Psyclapse/Melbourne House, C64

cchebarba. Dopo le i varie catastrofi ecologiche politiche e via dicendo, ci si mettono an-

d'assalto per recuperare l'arma che è stata divisa la numerosi pezzetti. Non sarà facile recuperarli poiché sono



che le antiche divinità! Infatti, I circa nel Giugno del 1999 alcuni scienziati hanno scoperto un antico portale che una volta aperto si è rivelato una congiunzione tra il nostro mondo e il mondo di Baal, un demone deali antichi Fenici (e non Sumeri come scritto su TGM N.6) (Se vogliamo andare sul sottile diciamo pure che era la più importante divinità dei Cananei, e in Libano vi é ancora una città che prende il suo nome dall'antico culto, ovvero quella di Baalbek; NdDE). Aprendo questo portale il caro signor Baal si è svegliato ed è abbastanza incazzatino. Assieme a lui si sono svegliati tutti i suoi servilori che hanno invaso la Terra e rubato una speciale arma che permetterà ai suoi possessori di impadronirsi del pianeta (e dintorni). Tutti | capi di stato della Terra si sono riuniti e hanno messo assieme una squadra speciala

protette da campi di forza che debbono essere disattivati distruggendo dei generatori di energia. Voi impersonate la squadra di querrieri (avete presente Salvi quando fa "il comitiva"? · Essi sono arrivati. Essi chi? Essi! Chi paga il conto? Loro!-) e oltre ad avere a che fare con del semplici campi di forza dovrete vedervela con alcuni scagnozzi di Baal rimasti a far la guardia e dovrete evitare alcune mine. Per spostarvi da un complesso di piattaforme ell'altro dovrete usare un jetpac che "beve" terribilmente e rischia di esplodere quando è a secco. Per ovviare all'inconveniente avrete a disposizione del punti di atterraggio dove abbandonare il vostro pericoloso mezzo. Buona fortuna.





vi devo dire? Secondo je mie modest opinione, queeto gioco è tutta grafica (anche se non aciatenta) e niante eugo, ovvaro la var-

alone binaria di "tutto fumo e nianta arrosto". ezione è quelle clessica dei pietiorm gema di un paio di enni fa con tanto di ricerca degli oggatti. E non vanitami e dire cha questo è il gemalio povaro di qual classico (bah, oramai lo è diventato) di stretagla a aziona cha è Oblitarator i A parte la marca e il colora dei vestito dal par-sonaggio, dove sono la somiglianza? Non matto assoluta-menta in dubbio che lo etile grafico ele alaganta a ban definito, ma coma ho già datto non c'è niante attro di poettivo. Il multicer camento poi è mai strutturalo a si passano della ore (beh, si lo emmetto: sto esegerendo) devanti a uno scharmo naro solo per osservare une poco ledele re-ea del disegno dal alor Basi in persona dalla verelone Amige. Sie ben chiaro, anche le varaiona 16 bit era lo siasso (tranne per il "ritretto" della divinità intarnala).



Miaarie! Non è ancora arrivato Oblitaretor par Il C64 che già arriva le convarsiona della Psyclepse di Baal. Sinceramente non penso cha Baal ate un buon gloco nemmeno eui 16-

bit, pansata eu un C64! Oltretutto la conversione è sista affidate alla Proba: "tha name talta it ell...". Il gloco, lo sapate tutti, è pluttosto stupido come concetto e al salva sotto l'aspetto grefico grazia all'ausillo degli eprite in ella risoluzione. Non offra niante di più di un qualalasi arca-da-adventura (ca na sono a migilala migilori) e l'aziona è alguanto limitete e subito monotone. Il alatama di pessword dovrebbe eeelcurare un utilizzo projungato di questo gloco ma la scarsa glocabilità e l'Irritanta controllo scoraggiano chiunque el punto di farlo abbandonera eln della esconde partita. Lasciata perdera Baal, sa avate comprato Menece sapete di che qualità è... Speriemo che almano Obliterejor ala un prodotto degno del C64 cha sta sulla voetra scrivenie!

PRESENTAZIONE 61%

Multiload orrendo e îstruzioni striminzite. Bella roba. GRAFICA 76%

l fondali sono OK e gli sprite in alta risoluzione idem. SONORO 45% AAAAARGH

APPETIBILITA' 77% Inizialmente attrae... LONGEVITA' 54%

ma lo schema di gioco a noiosamente ripetitivo e il multiload è orrendo.

GLOBALE 56%

Una mediocre avventura dinamica che non era un gran che neanche su 16-bit.

TEST

RED HEAT

Double Detente/Ocean, C64

ontinua la saga dei tie in cinemalografici ed in particolare quelli con prolagonista Arnold Swarzenegger...

Gli Agenti del KGB sono venull a conoscenza di un atroce segreto; a Chicago ha il suo quartier generale uno dei più grandi spacciatori di droga del mondo... ed è un Russo. Ivan Danko, della sezione omicidi della polizia Sovietica è stato incaricato di recarsi in America ed eliminarlo. Negli U.S.A. viene coadiuvato da uno dei più spregiudicali poliziotti locali. Entrambi hanno lo stesso scopo: catturare Viktor Rosiavili (lo spaccialora) ma cercano di ollenere ciò che vogliono in modi differenti. Ovviamente Danko non va tanto per il sottile e i suoi me-





OK, il eoggetto, la eceneggiatura, il film insomme gire intorno al protagonista: Swarzy. Ve bene, me è necessario replicare sul C64 le lentezza di un uomo che non riesce neanche a

correre e cause dei troppi muscoli nel parametri dello scrolling? Ditemelo vol... Oh, la grafica è buona, nel solito (alto) standard Speciel FX, ma è il gloco (gloco?) che è una pure e semplice schifezze: che ne dite di fare un quarto d'ore di beet'em-up splaccicando per terra tutti quelli che si evvicinano, rimanere con un briciolo di energle... poi un ultimo cazzotto ai vostri danni e... tutto dall'inizio? Spero concordiate con me sui fetto che - come al solito - non basta un tilolo di un film o una figure come Arnoid per oltenere un gloco di buona quatità. Peneavo cha elle Oceen (dopo Platoon) lo avessero capito... Per quento riguerde la reatizzazione tecnica, come era prevediblie de dei programmatori come quelli della Speciel FX, è tutto di elta qualità (fatte eccezione per lo scrolling molto tento) ed è rifinito con alcuni tocchi di etta qualità come io schermo del record. Non conviene assolulamente ecquisterio, né se siete del fan di Swarzy, nè se non lo aleta. Sarebbe un inutile spreco di soldi.



Ecco a vol il primo gloco porno delle storie della Ocean. Perché porno? No di certo perché nel primo quadro i tizi sono tutil nudi, ma perché è talmente brutto da essere osceno. Un

picchiaduro a mezzobusto! Che siamo al tiggi? Le grefica non è niente male e it sonoro è particolarmente irizzante ma l'azione è una cosa particolarmenta ributtante in quanto si procede a passo di lumera e si possiedono solo due mosse. Come se non basfasse se si perde une vile el ricomincia da capo dall'inizio del quadro. Ecco un modo perfetto per sprecare una licenza... Alira cosa orrenda è che Shwarzy nello schermo di caricamento ha il roesetto (qui si allude!) e assomiglia più a un povero pirle che el solito "duro" a cui siamo abituati. Evitajelo!

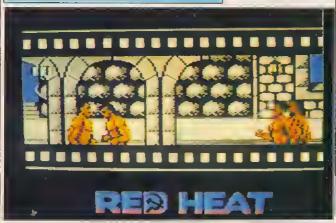
todi rudi lo portano a trovarsi in situazioni piuttosto pericolo-

se, ma con la potenza del suoi muscoli... beh, sapele già come va a finire,

Al solito, la trama dei lilm con prolagonista Swarzy non è di quelle da Oscar, e piace solamente ai fan del famoso ex-mister universo.

Non c'è da stupirsi — quindi — che la Special FX non sia riuscila a tirare fuon un gioco di ottima qualità da un background come Red Heat.

Il gioco è fondamentalmente un beat'em up a scrolling orizzontale. La vista è in cinemascope, con la pellicola che scorre ai bordi dello scherno che serve a ricordarvi sempre che vi Irovale di fronte ad un tie-in. Iniziate con il vostro Danko che entra in una sauna e prende a pugni e a "craniale" tutti i malviventi che gli si fanno contre. La prima sezione è tutta co-



s), scrolling da sinistra verso desfra, visione a mezzo busto dei personaggi, gralica piuttosto grande ma scarsamente animata e una enorme, abominevole LENTEZZA, Sì. avete capito bene, futto quello che riuscirete a porcepire da questo gioco non sarà l'eccifamento e il "calore" (heat) di una avventura americano russa, ma l'estrema lentezza e assurdità di un soggetto come Swarzy che DEFINITIVAMENTE non ha nulla da spartire con il mercato degli home-computer-games (leggete la recensione di Running Man per un altro

Tanto per fornirvi il quadro completo delle fasi di quasto gioco, vi aspetteno delle fasi di sparo con la pistola per ottenere punfi-bonus, e altri incontri con la malavita di Chicago in altri luoghi poco attidabili della città divisi la sezioni a scrolling. Prima o poi (e se avete molta pazienza) arrivare al cospetto dello spacciatore in persona e a quel punto io so già chi vin-

PRESENTAZIONE 73% Screen di caricamento particolarmente brutto ma buono schermo dei punteggi.

GRAFICA 75% Grande, dettagliata ma lenta e carente di animazione Al cuni tecchi di classe degni di

SONORO 79% Colonna sonora di Jonafan Dunn in perfetto stile cinema

APPETIBILITA' 69% E' la curiosità (e il non aver letto Zzap!) che vi spinge a

LONGEVITÀ 55% ...ma è talmente frustrante che lo mollerete in un batti-

GLOBALE 59% Quando le schilezze sono fir mate Ocean (come Batman sempre della Special FX) sono più evidenti. Cosa succe

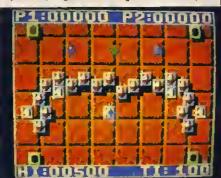
de II alla Ocean?

BEAM

Magic Bytes, C64

eh, questa è una recensione un po' strana, E' un po' come una recensione di un gioco pirata, perchè è quasi lo stesso. In-tatti le istruzioni sono solo in tedesco, e qui quasi nessuno sa il tedesco. Ho detto quasi perchè uno o due lo sanno, ma sono vie per vari motivi. Tutto quello che sono riuscito a capire (quoziente intellettivo -18) è che il protagonista de-

del quadri zeppi di ostacoli (che scienza, eh?). Beh, più specificatamente deve aprire le porte dei vari quadri collegando tra loro dei generatori con un fascio di energia: da qui il nome Beam. Vi sono due diversi tipi di generatori: quelli rossi e quelli neri. Quelli neri sono senza energia e si collegano in questo modo: con l'alianta bisogna toccare un generatore rosso posio



ve affrontare uno di quei soliti e mortali esami che questa o quella organizzazione di chiede di tanto in tanto. Beh, il gicco è più o meno così: Il giocatore comanda quello che il manuale chiame aliante, in verità una frecceffa bianca, e deve atfraversare orizzontelmente o verticalmente in linea retta rispetto al generalore nero da attivare. Una volta toccato l'aliante cambia colore e se enfra in contatto con un generafore "off" provoca il collegamento. Se però l'aliante entra in contatto con il lascio d'energia (il 8eam appunto) crepa e deve ricominciare dallo stesso quadro (ovviamente c'è anche l'opzione per ricominciare

Beh, non poeso dire di everlo capito e fondo, me per quello che ho visto sembrarabbe un misto di un gloco d'azione e un puzzle game. La grefica è prettemente funzionele con un pelo di tocchi

simpatici, e il sonoro consiste in una frizzente musica campioneta. Il controlto dell'ellente può essere cambiato e seconde della volonfà del glocatore ed è un'idee molto buone in quanto lo edio il primo slatema (punta e vel) e trovo moito comodo il secondo, i quedri più eventi necessitano di une coatante ettenzione el movimento e el vari ostacoli e sono e dir poco trenetici. Se cercate un gioco inusuele e soprettutto sapete il tedesco, comprete Beam.

daccapo). Nelle varie stanze oltre al generatori ci sono mattonelle che hanno strani effetti quali la Gravità, i Punfi, la Frizione e la Morte. Ottre alle mattonelle vi sono delle sferette chiamate Killerbalis che vi manderanno nelle verdi praterie dei "gameoverisfi" al minimo contatto.



Forfuna che queeto Beam è un gloco dalla etrut-

fura piuttosto originale perchè altri pregi non aono riuscito a trovar-II! Oh, eì, la bella muaica dello schermo del titoli con strumenti campionati, me quello ormel lo eenno tare tutti! A parte tutfo, devo dire che il gioco è parecchio divertente, il controllo inerziale della vostre estroneve è micidiale ma apposite mente studiato per rendervi la vita meno facile. Quelle che non sopporto, invece, è la gretica approssimetiva e il faffo che ci sia un'unice vita a disposizione. L'ezione è frenefica al punto giusto e, se coneiderate che è un puzzle-geme, vi renderete conto che è verementa OK. Peccato par glt sprita molfo piccoll a a volte indiatinti. Per II reafo vele bene una partita cont tanto ee elete degil eppassionafi del genere. ettrimenti lesciate perdere.

PRESENTAZIONE 58% Caricamento veloce, un paio di opzioni e istruzioni SOLO IN TE-DESCO!!! (Peromeno quelle

nelle nostre contezioni: si spera in une rapida e corrette traduzione da parte dell'importetore!) GRAFICA 72% Nitida e funzionale,

SONORO 84% Scelta tra motivetto campionato e effetti nella norma.

APPETIBILITA' 62% Le istruzioni in lappone-astrogoto confondono, Parecchio.

LONGEVITA' 68% Non troppo complesso me neanche semplice.

GLOBALE 69% Un simpatico giochino da tenere d'occhio e, magari, provare.



BLACK JACK ACADEMY

Microillusion, per C64

La carta d'identità (se non ti conoscono), il controllo del nome sui file degli interdetti (dalla legge, non di mente... come qualcuno di noi!), l'ingresso in sala (solo se siete maggiorenni).

Tra lustrini e smoking, gli ospiti del casinò (mi raccomando l'accento) si alternano ai tavoli, sudando e imprecando. Qualche volta urlando di gioia.

E' un'emozione unica. Per qualcuno entusiasmante e per altri irrinunciabile. Un modo per far soldi... o per perderli.

osì vi decidete a sedervi al tavolo det black jack. Pronti a battere il croupier... e a battervela se perdetel

perdetel
A parte l'atmosfera, Black
Jack Academy vi regala tutta l'emozione di una partita
a Black Jack, con un massimo di tre giocatori,

E' una simulazione completa, Potete scegiliere la puntata mínima e quella massima (come nei casinò), la quantità di mazzi utifizzata per ogni "smazzata" (da uno a sei), e le regole. Già, perché il Black Jack he diverse regole, oltre alle tre fondamentali.

Quelle basilari, appunto, sono queste. Vi vengorio date due carte scoperte, mentre il croupier ne tiene una scoperta el "altra coperta. Voi dovete avvicinarvi il più possibile a 21 (l'asso vale indifferentemente 1 o 11, come preferite). Tenendo presente che il mazziere è costretto a "stare" una carta se il totale delle sue è minore di 17, mentre è costretto a "stare" se è e maggiore, dovete decidere se "titare" anvete decidere se "titare" anvete descidere se "titare" anvete d

che voi o stare.

Vince naturalmente chi totalizza il numero più alto. In caso di parità il piatto rimane in gioco. Se vincete, ritirate il doppio di quello che avevate puntato. Se avete Bleck Jack (una figura o un dieci e un asso) vincete una volta e mezza la vostra puntata.

Se avete due carte ugueli potete "splittare", ovvero di viderle e fere contemporeneamente due glocate, menter se vi sentite sicuri, potrete raddoppiare, cicé puntare ancora quello che avevate gia puntato e chiedere una sola carta, non di più.

Oltre e queste tre regole, come dicevo, ve ne sono altre che non valgono in tutti i casinò, come ed esempio l'assicurazione e le possibilità di ritirarsi durente lo svolgimento di una mano.

Questo fa di Black Jeck Academy una simulazione molto realistica che vi insegnerà e giocare davvero bene. Anche perché fre le moltissime opzioni, c'è anche quella che vi consiglia la mossa migliore de fare, spiegandovi perché è la migliore... e non è poco.

Come dicevo BJA può essere giocato al massimo in tre.





e se decidete di tenere il banco, vi farete dei gran soldi, rubandoll... emh, vincendoli agli amici.

Un buon gioco, per chi ama il casinò (mi raccomendi sempre l'accento) e le carte.

PRESENTAZIONE 70% Confezione come quella dei dischi (quelli in virille, quelli che suonano... insomma non i flopoy!). Istruzioni piuttosto dettagliate e un prezioso foglietto con indicate le mosse migliori da fare nei vari casi. Ottimo da portarsi dietro al tavolo verde.

GRAFICA 65%
Non eccezionale, ma giusta
ed essenziale per lo scopo.
Le carte sono abbastanza
grandi per essere riconosciute subito e la disposizione del testo e del menu è
motto felice.

SONORO 50%
Niente musichetta. E forse è meglio così, Solo un Shufifffffff quando le carte vengono mischiate e un TIN TIN
(non Rin Tin Tin) quando vi
vengono consegnate le fiche
(mi raccomando leggetelo in
franceset).

APPETIBILITA' 70% Se vi piacciono questi glochi e vi entusiasma il Black Jack, è la simulazione mi-

gliore,
LONGEVITA' 90%
E' un evergreen se gradite
questi glochi. Le carte non
tramontano mai.

GLOBALE 75%
Mi piace molto II Black Jack, sone un accanite giocatore da sala e trovo questa una conversione molto fadele alle realtà che si possono incontrare nelle varie sale.

Molto bene.

SIMULGOLF

Simulmondo/Italvideo, C64

I golf, come tutti sapete (e se non io sapete ve lo dico io) è uno sport da nicchi, dati gil elevati costi dell'attrezzatura, il minigolf, invece, è uno sport per tutti, diverta molto di più per molto meno.

Il minigolf, inoltre, è proprio uno di quegli sport che più si preste de essere eimulato su computer soprattutto perchè le capacità del computer danno modo alla fantasia del programmatore di elogarsi e permettono di Inventare percorsi sempre più stravaganti e complessi. Ecco il perché del recente boom dei giochi ispirati al minigoli su computer ed ecco il motivo di questo Simulatoli.

Guesto gioco ci mette a disposizione ben 54 buche diverse e diversi PAR per ognuna. Il PAR è il numero di tiri con cul bisognerebbe rluscire a far entrare la palla in

buca e solitamente è 2 o 3. Ecco, questo è tutto, un gioco in cui venile lasciati a voi stessi, al vostro desiderio di migliorarvi. E non sarebbe male se non fosse per la scarsa cura per i cosiddetti "particolari" che inevitabilmente si ripercuotono sull'aspetto globale del gioco.

spento grobate del gloco.

Tanto per Iniziare, il rimbalzo della pallina sui bordi delle piste è quanto di più Irreala abbia mai visto e il sonoro contribuisce notevolmente.

Quanto alla tanto decantata fantasia con cui potevano essere disegnate la piste...

neanche l'ombral Ogni tanto sembra di trovarsi davanti a una buca già completata, poi ci si accorge... che è verol La grafica dai fondali è piutto-

ci si accorge... Ene e veni La grafica dai fondali è piuttosto ripetitiva e dopo aver visto un palo di buche avete visto tutto, ma si salva grazie alle spiritoae idee del programmatore che ha pensato bene di inventare qualcosa di nuovo per sbarcare il lunario. Ecco che potrete quindi trovare cose simpatiche come razzi che trasportano la vostra pallina in buca, trampolini che la fanno saltare sopra buche d'acque e eliro ancore.

Non vi basta? Beh, c'e l'opzione per 4 giocatori che può intereesarvi. In caso contrario, o ae non vi piace il minigolf, lasciate per dere.



Cosa dire? Questo gloco è praticamente la brutte copia di

un vacchio coin-op dalla Bally Sente e nonostante t'età dell'originale non riesce ad essere maglio. La grefica è alquanto scarna e il conoro inadeguato me le cose peggiori sono il peselmo controllo della potenza del tiro, l'altrettanto pesalmo rimbalzo contro la perett a la etrana colliaione con la buca che vi costringarà e diversi tentativi prima di riuscire ad entrare enche se sieta a due millimetri di dietanza. Volete cha vi dica di comprario? No, non ve lo dico. non conviene. Ci sono tenti glochi di minigoli in giro per C64 (oltre alle conversione americana dello etesso coln-op della Bally Sente) e non me la sento di consigliarvi di ependere tutti qual soldi per un gioco cha mollereste dopo aver viato tutte le buche. Se vi place questo tipo di gioco e/o avete attri 3 amici con cui giocare, Simulgolf fa per vol.



PRESENTAZIONE 62%

Funzionale e con opzione 4 giocaton. GRAFICA 57%

Con un gioco così poco vario come questo si potevano fare grandi cose con il fondale; così non è stato, SONORO 35%

Rumori di rimbatzo veramente poco realistici e niente più.
APPETIBILITA' 73%

Se vi piace il minigolf può anche interessarvi.
LONGEVITA' 64%

Ma l'interesse si affievolisce comunque dopo aver visto tutte le buche. E nessuro ve lo impedisce!

GLOBALE 60%

Non un pessimo gioco, ma poteva essera realizzato sensibilmente megllo. Consigliato solo agli appassionati (e agli spendaccioni).

GY-STRATEGY SILEGI

STORM ACROSS EUROPE

SSI, per C64 (solo disco)

Quando si sparse la agir Allesti uel terdo voce che Stormi 1941. Una volta che il periodo è stato scolo o lo scenario contratto de incredulità. La seconda guerra mondiale in concepto su coal large conda guerra mondiale in concepto su coal large scola, è impossibile penconda guerra mondiale in pointo essere compressa in un S4, ma la S81 ha rescolto la efida e ne è uscita vincente in grande stile. Invece di adottare il dettagliato sistema della maggior parte dei suoi giochì, la S81 batte la strada della conquiata di strada della conquista di colonie con l'intero con-tinente curopeo come so-na centrale. Nel ruelo di comandante della forze tedesché, vi trevate contro tutto il resto dell'Europa, une situacione po-co invidiabile. Storm across Europe non si sveige con singoie betta glie in mezzo alla mi-schia tipiche di giochi come Typhcon of steel e Overhan' e si concentra sulle strategie dell'annessulle strategie dell'annes-sione di territori grazie ad un uso ottimale di tutte le tre forze in com-po, con l'intero esercito po, con l'intero essercito-tedesco come forza pri-maria. Ogni turno consi-ste in un'intera stagione a partire dell'autunno del '39 per finire quando avete fiulto, dopotutto otete cambiare le storia e andare oltre la data dell'armistizio. Si posso-no scegliere cinque periodi storici o una posi-zione salvata come base di pertenza. I giocatori che vorrenno cambiare ic zieni potranno mettere all'opera il creatore di accuari, che è entremamente completo c che permette la modifica del-le forse in campo prima della battaglia. Il livelio dell'Interferenza politica hitierians o il grado di sanità di Stalin cono colo due dei parametri che al possono modificare. Il periodo scelto determina la ferza delle potenzo In campo e il livello di tecnelogia e di ricerce secondo molti aspetil tra cui l'unione dell'America

penodo e suto scalo o lo scenirio contruito la guerra inigia. Con tutto concepto su coni large scala, è impossibile pensare di manovrare le singole unità. Ogni unità, invece, rappresenta in realtà un intere squadrone, una brigata o una flottiglia, mantenendo lo scalamento e i combattimenti in glusta relazione con la guerra. Tutti gli ordini vengono inviati usando il sistema di menti en concepto e di facile uso che occupa la parte inferiura dello schermo. La mappa comprende l'Europa, il Nordafrica e il Medio Ortone, e, è a corrimento multe, è à scorrimento mui-tidirezionale e occupa la parte auperiore dello soherme, mostrandoel ogni Paese suddiviso in regioni. Dalle sei opzioni del menu principale si accede a vari settomonu, e le più importanti sono Land, Nevy e Air, finalizzate alla mobilitazione delirelative forze. Si usa is View per avere infor-mazioni sulla forza indu-striale, sulla popolazione e sullo stato delle riserve di ogni Paese, come sosi per richismare una mappa d'Europa e lo posizio-ni di forti ed eserciti. La Combet fe iniziare le battaglie planificete causan-

do l'evvento della str ne successiva, mentre con la Disk si accede alle possibilità di carleamen possibilità di carriemento e salvitaggio. Sebbene ogni forza abbia il suo menu le opzioni relative hanno tutte le stease funzioni, riferendosi però a differenti tipi di armi. qualunque del tre menn puo servire s cresre o togliere dal gioco eserci-ti, basi acree e flotte, o anche a trasferire unità tra le basi. Ogni menu retra le basi. Ogni menu re-lativo alle tre forze ha opziont di azione indivi-duali. Sa Land menda al-l'attacce carri armati e fantoria, la Navy invia spedizioni di pattuglia, intercettazione o riforni-meuto e la Air serve a bombardare fabbriche, di-struggeze basi serse o cercare l'aviazione nemi-ca per ingaggiaria in cembattimento. Inoltre, possibile devastare i centri di ricerca nemici centri di ricerca nemici con i missili VI e V2 o con le bombe atomiche, teueudo sempre conto che ogni sistema d'arma ha I suoi pro e i suoi con-tro. L'obiettivo tattico dolla campagna è di conquistare almeno metà del territorio dei paesi bersa-glie inclusa ia capitale. La Polonia non sarebiun grosso problems, io dimensioni e la pote za della Resea e trebb ro causare la seria de



STRATEGY STRATEGY

Germania. L'uso combi-nato dello ire forze apre le via verso la vittoria, ma i nemici sono tutt'a-torno e questo gioco son à una vascossi lina Que è una passeggiatina. Que-sta recensione basta a evidenziare solo certi aspotti del gioco quali li fatto cho qualunque cosa è possibile ricreando o ririvende la storia, e cto rende unice nel suo enere. Dalla guorra na-ale nell'Atlantico e nel wate nell'Attantico e nel Mediterranco all'Invasio-ne di Crota, El Alamein e le battaglia d'Inghiltorra si può far jutto e riscri-vere interamente i libri di storia. Per dire selo io stretto indiapensab<u>lic.</u> la ista ceala e la grande portata sono sconvolgen-ti. E' li miglior simulato-re bellico della SSi.

Il miglior gioco della SSI per clò che concerne l'orlentamento verso l'utente rieniamento verso i utente la presentazione, e tutto si pilota tramia il loyelicki. La mappa scorre i luidemente, il gioco è si fecilmente accessibile ed è socompagnato de un menuacompagnato de un menuacione de la compagnato de un menuacione de la compagnato de un menuacione de la compagnato de sabbene ele un pochino

Livalio di sfida, 95% mbarcarsi nell'inters aaconde guerre mondiala in Europs non è robs per de-boli di cuore. L'opzione per diversi periodi elute aspertre mano experti e giocare al livello che gli è più con-ceniale.

Autenticità 90% Perds qualcosa nel detteglio del combettimenti e eausa della vasta scele, me supplisco a ciò riproducendo fedelments TUT-TE le nzioni di combaiti-menio e gli aspetti delle

Semplicemente II ml gilor prodotto della SSI inora.

OVERRUN!

SSI, per C64 (solo disco)

SSI, per C64 (solo disco)

Terruni è, por citare quanto seritto
sulla confesione,
un "gioco tattich di
mederne guerre terresuri"
che offre un combattiche offre un combattimento tra arabi o incellamento tra arabi o incellamento tra arabi o incellamento tra arabi o incellamento ira arabi o incellariamente le prossima
conventionale guerra nell'Europa contrale). Basato
sul sistema di gioco dei
grande successo Typboon
Of Steel una versiono miglioreta dei somprevendo
parzer Striketi, Overruni
è prima di tutto caratteè prima di tutto caratte-rizeato da operazioni di unità individuali, ricreate unità individuali, novem-ietteralmente coipo per colpo. Ogni carattore sul-la mappe di 30x80 rap-presente un quadrate di 50 iarde di lato: questo è il punto dore Typhoon e Penzer si sono dimostrati più validi come vargame. Nessune asiono ad alto li-vello, è tutto un combattere "giù nella polvero" dali'inizio alla fine. Oltre si normali mezzi militari correntemente useti in veri teatri bellici ettuali, Overruni offre spazio an-che a battaglie dei futuro con ermi prototipo como il grande cerro da battaglia ruseo T-94, armaturo reattive, missiii FOGM, elicotteri Havoc Mil-Mi 28 e altre. La varietà è il gusto della vita, ma Over-runi non vi eccede con solo otto scenari ipototici nel Medio Oriente e nel-"Europa centrale. Per for-tuna è presente un'opzio-ne per costruire altri soc-nari (comprensiva di un modo di auto creazione). Il sistema di controllo è abbastanza semplice da usare, nonostante la sco-moda disposizione dei cursori sui tasti 1-8. Cho ns directi di migliorario. 9817

Può aneb essere lo stan dard accesso ma per i ve-terant è un fastidio de la l'hovizi uno aproc d' tempo. In seguito agli r dini, il gioco è condotto



tacchi sporadici e costan-ti esplorazioni delle dife-se statunitensi il compat-timento limitato si tra-sformò in un devastante attacco tra gli alberi. attacco ta gli alberi.
Molto scorretto ma definitivamente moito efficaca contro le unità coStatti uniti che si sbica contro la pledi delle forrosse pomandate dal com
puter. Guesta non è
selfa ma moito più propriamente una sfide si
catti. Con i suo missi an
carro, i suoi proletti
EAT (sitamente



RATEGYSTRATEGY

esplosivi anti-carro) e gli Preseniaziona elicotteri Mll-Mi 24 Hind, | Abbonda di le battaglie sono molto le battagiie sone molto più veloci se paragonate con quelle di Typhoon e di Napoleon. Il potenziale delle guerre future è uno dei punti di forza dei glo-co e grazle ad esso Il gio-catore prende a creare la storia invece di ricreetta. La meccanica di gloco è efficace come su ogni altro recente gioco delia SSI, ma li potenziale por riproporre accuretamen-te moderni confiltti è proprio mancato.

Abbonda di dettegii tecnici e notevoli apeciliche con un manuale di epiegazioni attemente esauriente. Presenteziona di gioco nello etenderd SSI ma nondimeno eccuretemente reelizzeta.

mente spieteio.

Un livello di etida molto elto per fervi eudere, talvolte vera-

autentic tà Sceneri della guerre futuristiche e tinele eperto me combettimento nel Medio Oriente soddistecentemente polys-

GLOBALE

Sbaglia a proposito delle possibilità del combatil-menii moderni ma, nonostante tutto, un simulatore bellico notevole e molio coinvolgente.

HALLS OF MONTEZUMA

SSG. C64 (solo disco)

opo tltoii come Carriere at War, Battlefront e li ma-gnifico Europe Abiaze, Halls Of Montezuma ci portu più vicino al nostri giorni con una storia in-credibilmente accurata deile battaglie del corpi di marine statunitensi. Basato sul sistema di giotles in Normandy, Halls usa unità pressappoco delle dimensioni di un battaglione con tre divi-sioni disponibili. Come in Storm Across Europe, de questa dimensione di-pende naturalmente la scala della battaglia ma permette anche una strategia a mezza strada coo combattimenti ad alto iiveilo e operazioni tatti-che di basso livello, en-trambe da tenere in conto nel corso della partita: Halls contlene ofto scenari che hanno tracciato la storia dei corpi di ma-rine e includono i'assalto a Cîttâ di Messico del 1847, Belleau Wood nel 1918, lwo Jima nei 1945 e infine la battagiia per la città di Hue cei Victnam del Sud Con i giochi della SSG al-

gioco tipo Typhoon Of Steel rimarrete delusi.

tutto è molto chiaro e ridisegnato in modo preciso da uno scroll fluido.
La mappa è più che henvenuta (prendi nota,
SSII). Il gioco strategico
è più efficace nei primi aconari; in aeguito aita Seconda Guerra Mondiale la tecnologia ha fetto drammatici passi in avanti. Il periodo della guerra coreana al confer-ma la migliore era per le armi del dopoguerra e oitre (e che comprende ia prima diffusione dei jet da battaglia). Lo acontro della tecnologia di diver-se generazioni è il più interessante dei combattimenti ma tramite le utiiity di Warpsint e Warptan Construction Set si possono creare nuovi scenari a piacere o ispi-randosi alle pagine della rivista esclusiva deila SSC, "RUN 5", Se vi aspettate un livelio di

ideale per cominclare o il veilo di reggimento e di menu è abbastanza aemi battaglione ed è alla fin plice da usare. Il gloce è fiudo e moito più veloce del programma della SSI di questione Per fortustiche del suolo poseono al Halls offe una miglio-essere di definizione, ma Halls offe una miglio-essere di definizione, ma re prospettiva della bat-taglia nella sua integrità (li livello strategico più alto) e gli otto scenari of-frono più profondità seb-bene la compiessità di ogni battaglie sia marginalmente minore se confronteta con Typhoon. Un solido, ben struttura-to e altrettanto ben presentato simulatore bellico che ricopre vari perio-di con competenza.

Praeentazione 82% Il menuele recconta detteglietamenta la sioria del corpi di merina a letruisce in manlare abbestenze comprensibile.

Livello di sfide 75% Un modereto livello di efide che eccraece di difficolià vereo gil eceneri più modarni. Gli sceneri possono essere elmili nelle etruttura me otirono sufticlente varietà.

Autenticità L'implementezione degli ecenari e l'ordine di gloco è fedele come al potrabba supporre.

GLOBALE Un buon resoconto computerizzato del corpi di marine e della ioro sioria costellaia di vii-

CORRISPONDENZA, SEMPRE

Tra noi e voi, oltre la vendita

Assistenza tecnica telefonica (DIGIMAIL HOTLINE) su tutta la gamma dei nostri prodotti. PREZZI IVA INCLUSA. Richiedi SUBITO il nostro catalogo generale HARDWARE e SOFTWARE ORIGINALE II

AMSTRAD

NOME

Ì	YAMAHA SHS-10 Eccezionale tactiora digita ifimi di accompagnament digitale, eutobass, autoch tramite alimentatore; colle interfaccia MIDI ad un CS	ele FM, uncts Mil o eelezionebil, eff ord, eutomelody, coebie ad un impi	etti epeciali, diaplay funzione e batterie o
	MIDI AMIGA MIDI C64	Cod. A17 Cod. C10	Lire 79.000 Lire 99.000
	IN SHI	PEROFFERTA	Δ-
r.	AMIGA & MUSIC COM64 & MUSIC	Cod. X07 Cod. X08	Lire 209.000 Lire 229.000
	Comprendent la Tastiera el C64 o all'Amigs.	SHS-10 e l'inter	faccia MID1 edatte
			2~~
/	m un = m (f	MAHA /	SUPE

Lire 39.000 MEGAJOYSTICK RAMBO Cod. G03 SuperJoyatos IIVA FORMOU LOGI CIVIS UP 39,000 Experioritis SAVIAGE RANBO IX 77 ELECTRONIC con intraclar electroniche multiple commutabilit; autorite veloce; trato "decethion" chis consente di ottanera "smanatamenti" utravelosi eserza elucure estroc; è pulsanti di aperto; ventose stabilizzanti. Autorevishi paratritti per oltre 1 millione di movimenti; ogni particolare dei joyatick e' reperible per la eversual riperazioni.

PENNA OTTICA C64/128		Lira 19.900
Completa di software di controllo, consente	di desgnare direttamente	suito schermo in
modo semplice e divertente.		
DRIVE OC 118	Cod. C08	Lira 240.000
Per C84/128, 170K formattati, veloce, alienz	ioso ad effidable.	
RESET C64	Cod. C07	Lire 12.000
Tasto di reesi per C84, indispensabile per in	werirs ookes, vits infinite	
SPROTETTORE MIKI II	Cod. C09	Lire 65.000
Ecoszionale cartuocia sprotettrice contene	nts potentissime utility: un	manitor LM, una
"aprite controller", la completa gestione de	tasti funzione, un velociza	a coaib reg erotas
nestro; consente incitre di effettuare l'hardos	poy del video.	

VIDEOCASSETTE ORIGINALI:

Una intera videoteca al tuo servizioi Vastissimo catalogo di vidao musicali, documentari, film, disponibile subito: non lesciertelo scapparel

MUSICALI	
RAMANTHA FOX - Making Muslo	Lire 25.000
AADONNA - Virgin Tour Live	Lire 30.000
TING - Bring On The Night	Life 38,000
RON MAIDEN - Live After Death	Lire 30.000
I 2 - Unforpettable Fire	Lira 45.000
ARTDONS originali Walt Dianay da	Line 29,000
KOCUMENTARI (National Geographics, WO)	Lire 29,000

Richiedi il catalogo comprendente piu' di 1.000 titoli originali Inviando Lire 2.000 (per le spese di spedizione) e: DIGIMAIL sri - Video Service, via Compelii 10 - 20148 Milano

BASE BASCULANTE + SINTONIZZATORE TV Lira 249.000 Cod . G64 Tranforms un monitor con ingresso videocomposito (CVBS) in un televisione; memorizze 19 canal; eletronia elettronica, con telecomendo multifunzione. Inoltre consente di orientare il monitor e fissanto nelle posizione più comoda.

PER IL VOSTRO SPECTRUM: INTERF. KEMPSTON Cod. G41 Lire 24.000 Collegals al nitios Spectrum tutti I joystick compatibili con lo standard Commodera/Atari (Rambo, Quickley, M-1Gun.) MULTIFACE ONE Cod. G66 Lire 99.000 MOLTRACEONE CO. CO. COS EN 99.000 Freeze Frame ("congele" la mensoria), sprotettore, interf loveliok, 8 K nam disponibili su una scia interfadola.

GAME KILLER PACK Cod. X09 composto da MOVIOLA 64 Cod. C24 Lire 29.900 **INVINCIBILI 64** Cod. C25 Lire 29.900 TRIPORT Cod. C03 Lire 79,000 Il tutto a sole lire 120.000 invece che 138.800

Potrale finalmente terminare i glochi: più difficili con queste due spiandide cartuces: la MOVICIA natenta i garese più visioni. NIVAICEII disabilità i collisioni degli spinta, entra la TRIPORT consente di collegare entrambe te cartucce al costo C64/28 (più: eventualmente anche une terzia) e di selezionare quella tittiva transita uni intermitore, in più la selezionare quella tittiva transita uni intermitore, in più la TRIPORT componence anche un comodo teato di reset.

SUPEROFFERTA AMIGA: A500 + MODULATORE TV + JOYSTICK + 3 GIOCHI ORIGINALI + 10 DISCHI DI P.D. Cod.X10 Lire 1.090.000

SOFTWARE ORIGINALE PER TUTTI I COMPUTER, comedamente a casa tua: basta richiedare il catalogo e scegliare tra centinala di titoli entusiasmanti. Ecco un sintetico estratto dal catalogo 6 bit:

OUTDIN	Files	18,000	CALIFORNIA GAMES	15.00	
OUTRUN AFTER BURNER BRAGON'S LAIR II IMPOSSIBLE MISSION II R. TYPE CYBERNOID II IMPOSSIBLE MISSION	LHO	18.000	COLOSSUS CHESS	18,00	
DD4 CONTRACT		18.000	FOOTBALL FORTUNE	29.00	0
DUNGOUS CHIPONON II		16.000			
IMPOSSIBLE MISSION II		18.000	COMMODORE 64 CASSET	TE.	
HIYPE		18,000		_	
CAREHNOID II		18.000	B-24	* 39.00	a
IMPOSSIBLE MISSION		5.000	SILENT SERVICE	25.00	
			STEALTH FIGHTER	39.00	
COMMODORE 18			EUROPEAN SOCCER	5.00	
			DAMBUSTERB	5.000	
ACE	•	7.500		0.00	
BOMB JACK		5.000	STRIKE FORCE COBRA	5,00	
C18 COMPILATION	-	7.500	FORMULA 1	5.00	
POWERRALI		5.000	BLIBBLE BOBBLE		
SNOOKER		5.000	OOLD, SILVER, BRONZE	4 18.00	
STADENORE NOVA	-	5.000	TAITO COIN-OP COLL	18.00	
COMMODORE 18 ACE BOMB JACK C18 COMPILATION POWERBALL SNOOKER STARFORCE NOVA WINTER OLYMPICS IKARI WARRIPORS		18.000	GAME, SET & MATCH II	25.00	O .
IVADI WADDIOGS		18.000	AFTERBURNER	18,000	0
WAY OF THE TIGER		5.000	DALEY THOMPSON'S O.C.	18,000	o .
WAT OF THE HOER		5,000	DARK SIDE	" 18.00	ō
ODEOTRINA			DENARIS	15.00	ã
SPECTRUM			DRAGON'B LAIR II	15.00	
FIGHTER PILOT 1943 - MIDWAY AFTERBURNER DOUBLE DRAGON IMPOSSIBLE MISSION II MICKEY MOUSE R TYPE		5.000	COOTERL MASSAGED II	1 48 aa	
FIGHTER PILOT			IMPOSSIBLE MISSION II LE.D. STORM MINIGOLF F. TYPE ROBOCOP STARRAY THE DEEP WEC LE MANS	18.00	
1943 - MIDWAY	-	18.000	INT COURSE MICORY	15.00	
AFTERBURNER		18.000	LE.D. STORM	18.00	
DOUBLE DRAGON		18.000	MINIGOLI	10.00	
IMPOSSIBLE MISSION IT	•	18.000	H-IYPE	18.00	
MICKEY MOUSE	•	18.000	HOBOCOP	18.00	
BITYPE		18.000	STARRAY	18,00	
LAST NINJA II		25.000	THE DEEP	15.00	0
TAUCETI	-	5.000	WEC LE MANS	18.00	0
IMPOSSIBLE MISSION II MICKEY MOUSE B-TYPF LAST NIPLIA II TAU CETI					
MSX			COMMODORE 84 DISK		
· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·					
CRAZY CARS		7.500	ROCKET RANGER	39.00	
FLIGHT SIMULATOR II		59.000	DEF CON 5	29.00	
		15,000	WAR IN MIDDLE EARTH	25.00	0
PACMANIA		15,000	ASSEMBLER	12.00	0
TETRIS		18,000	PACMANIA	15.00	0
OUTHUN PACMARIA TETRIS AFTERBURNER FORMULA I WEC LE MANS		18.000	WAR IN MIDDLE EARTH ASSEMBLER PACMANIA AIENACE THUNDER BLADE MUSIC SYSTEM GEOS 13 ITALIANO	21.50	
AT LENDUNINER		5.000	THUNDER RUADE	* 15.00	
FORMULA I		18.000	MILEIC SYSTEM	* 49.00	
WEC LE MANS			GEOS 1.3 ITALIANO	* 49.00	
MATCH DAY II		15.000	GEOS I.S HALANO	48.00	٠,



VENDIAMO SOLO PER CORRISPONDENZA ORDINE MINIMO LIRE 30,000

Ordinare a' semplice: basta spedire (I tagliando a DIGIMAIL s.r.l. via Corpnelli 10 - 20146 MILANO, oppure telefonare allo 02/428559 dalla ore 10 alla 19. Spedizione contrassegno con spase a carico del dastinatario. Imbalio gratuito. Spediziona a mazzo corriare su

THOMAS				
VIA		1	٧.	CAP
CITTA'				PROV.
Firms (d) un genitors se mir Quais computer possied?	orecine)	_	Heil um Vide	oregistratore? SI NO
Godin contents bounds		_		
DESCRIZIONE		COD.	Cl.ta'	PREZZO
		_	\vdash	
Desidero ricevera in piu'	cetalogo Soltware original	1	OTALE	

Z69



THUNDERBIRD'S 'THE COMICS OF THE SIXTIES' - FINALMENTE SUL VOSTRO SCHERMO.

⊚1988 ITC ENT, LTD. Licensed by ABP Ltd.

Ti sei arruolato con il famoso GRUPPO INTERNAZIONALE OI SALVATAGGIO.

4 incredibili avventure ti aspettano, per provare le tue abilità a Mr. Jeff Tracey.

Queste includono MINE MENACE, SUB CRASH, BANK JOB ed il tragico incontro finale con il tuo arci-nemico "THE HOOO" nell'episodio ATOMIC TERROR.

Riuscirai a risolvere i rompicapi in tempo?, riuscirai ad aiutare BRAINS, PARKER, LAOY PENELOPE e tutto lo staff internazionale di salvataggio in quattro pericolosissime missioni?

li mondo sta attendendo li Gruppo di Salvataggio, 5...4...3...2...1... THUNOERBIROS - GO!!

Confezione speciale con: 2 cassette 1 cassetta audio 1 manuale in italiano

1 poster omaggio 1 adesivo omaggio



Presto disponibile per: C64 L. 18.000 c.

L. 21.000 d.

Amstrad L, 18,000 c. Spectrum L, 18,000

Amiga L. 39.000 : ST L. 39.000 :

LEADER





Ad un tratta accadel Stai viaggianda, quanda impravvisamente cadi In un buca del tempa. Un tata. Un eventa inevitabile, qualcosa di assalutamente inimmaginabile ti aspetta. Ora! Timescanner l'ultima esperienza in fatta di flipper!





Fine a cinque flipper in gloca contemporaneamente.
 4 livelli futti da scoprite: Vulcana, Saqqarah, Rulns e Final •
 Passibilità di titt • Punteggla finale speciale •







Stovolio, con l'occosione dell'estote, il nostro AJ si è proprio scotenoto: ho tiroto fuori trucchi inediti, ripesconda onche qualcoso sfuggito in possoto alle pogine del Top Secret, e vi propone una edizione vario e ghiotta di tips, listoti, music hack, possword, cheat e poke vorie. Soddisfotti?

ED

ZOOM!

(Discovery/C64)

POKE 33342,44 — per vite infinite SYS 32768 — per ripartire

The Wonderful Team - CANNOBIO (NO)

TIGER MISSION

(Kele Line/C64)

Brate ancora giocando a questo passabile clone di Tiger-Hell Jelle Taito? Bene, qui c'è un cheat-mode tutto per voi. Caricate il gloco e aspettate che appaia lo scherno dei titoli. Quando succede premete L, I, K, R, O, 2 s il tasto Commodiore per entrare nel cheat-mode.

INTERNATIONAL KARATE +

(System 3/C64)

POKE 5638,23 — per tempo infinito SYS 7345 — per "pestare" i vostri avversari all'infinito

De Vita Alessandro NAPOLI

STARQUAKE

(Bubble Bus)

Questi (e solo questi) sono TUTTI i codici dei teletrasportatori di questo simpaticissimo gioco:

ASTRA — CHASM — COSIN — FEMUR HYLIS

KAPPA - MALIS - MESON - METRE -

OPTIC
PLASM -- POLAR -- SIGMA -- XENON -Z.A.P

The Wonderful Team - CANNOBIO (NO)

ZAMZARA

(Rack-It/C64)

POKE 4675,34 — per vite infinite SYS 7639 — per ripartire

De Vita Alessandro - NAPOLI

ROBOCOP

(Ocean/C64)

Di seguito troverete delle POKE che sono state spacciate per "completamente funzionanti" e invece manifestano (loro effetti sono al primo livello; comunque le pubblichiamo ugualmente per Carità Cristiana...

POKE 44179,9 — per tempo infinito POKE 44392,96 — per energia infinita SYS 32768 — per ripartire

Dr. Creator alias Matteo Curcio

HYSTERIA

(Software Project/C64)

Resettate durante il primo livello e inserite:
SYS 2053 — per vedere la schermata finale
SYS 2056 — per giocare direttamente al terzo livello
Inoltre provate le seguenti password (sono finalmente la
lista completa):

SIMON AND SAMI
KAN THE MAN
ROBBY TINNMAN
NAVY BUTCH STU
GIRL BROOMY
CANNINGS
SOUND N VISION
TONY BARSTOOL
PLEASE CRASH
SLARTIBARTFARST
THE CEM AMIGA
STEVEY BIG NOSE
JOE KISS A GRAM
JOFFA SMIFF
MMHBWKJ

The Wonderful Team - CANNOBIO (NO)

Incredible Shrinking Sphere

(Electric Dreams/C64)

POKE 44673,49 --- per vite infinite SYS 6483 --- per ripartire

De Vita Alessandro - NAPOLI

HOPPIN' MAD

(Elite/C64)

POKE 2447,165 — per vite infinite SYS 20480 — per ricominciare a rimbalzare...

CHE ASPETTI!

Regala finalmente il DRIVE al tuo (64 o al tuo AMEA!

Drive CIRCE per 64Lire 259.000

• COMPATIBILE col 1541 • ROBUSTO mobile SCHERMATO antidisturbo

• GARANZIA totale (ricambi e mano d'opera) • Libretto di ISTRUZIONI in italiano • Dischetto OMAGGIO con programmi e copiatori TURBO.

Alcuni prezzi dal nostro listino:

- ✓ Commodore Cx 64 Lire 290.000
- ✓ Drive Commodore 1541 Lire 349.000
- ✓ √AMIGA 500 con Drive e Mouse Lire 849.000,
- ✓ Adattatore Telematico Commodore L. 99.000



PUNTO VENDITA AL PUBBLICO:

CIRCE Electronics s.r.l. V.le Fulvio Testi, 219 *20162 MILANO Tel, 02/6427410

Drive CIRCE per AMIGALire 229.000

- Meccanica GIAPPONESE
 Presa PASSANTE per collegare più Drives in serie
 Tempo di ACCESSO 3ms
 - AFFIDABILISSIMO (vedi Commodore Computer Club Nº 55)

Colert specifizioni in tutto Italia o mezzo paeco gostale assistumito, con pagamenio contrassegno al postito + Lire 15 000 quale contributo spese di specifizione. CRGE Electronice o...l. via Primo Maggio, 26 - Zono Industriale - 370/12 BUSSOLENGO (VR) - Per ordini telefonici e/o informazioni, telefonare allo 20/6247410. der recevere il listimo MARDIWARG, invitare i propri dati inteleme a Lire 1.3 trancoballi.

ACQUISTO SOFT-WARE



COMPUTER & GIOCHI: ATARI . COMMODORE ATARI ST . MSX COMPATIBILE IBM . SPECTRUM SOFTWARE - HARDWARE COMMODORE . AMIGA



VENITE TROVARCI



SINCLAIR QL SPECTRUM

ATARI Da Lunedì a Sabato Orario 9:00/12:30 - 15:00/19:30 VIA DE SANCTIS 33/35 **20141 MILANO**



PER CBM 64/128 - AMIGA - MSX SPECTRUM - OLIVETTI







CKCommodore SI EFFETTUA LA VENDITA

ANCHE PER CORRISPONDENZA @E **E**E EE (ez

A COMO



DOVE TROVERAL TUTTO IL SOFTWARE ORIGINALE, I COMPUTER, I LIBRI, GLI ACCESSORI E UN SERVIZIO ASSISTENZA ACCURATO.

Рег C64, AMIGA, MSX, SPECTRUM, ATARI e IBM COMPATIBILI.



Il Grillo Parlante

NOVITA' SOFTWARE COMMODORE - ATARI Via S. Canzio, 13 - 15 r. Tel. (010) 415.592 GENOVA SAMPIERDARENA

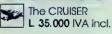


by

PWER









The CRUISER/AF L. 45.000 IVA incl.



The CRUISER 35.000 IVA Incl.

IN VENDITA SOLO PRESSO I NEGOZI



RIVENDITORI SOFT CENTER

ABRUZZI

PESCARA - COSMOS 3000 Via Mazziri 38 CALABRIA

REGGIO CALABRIA - COGLIANDRO ANNA P.zza Castello

CAMPANIA

SALERNO - COMPUTER MARKET C.so Vit. Emenuals 23 CASERTA - ENTRY ROINT VIA Colombo 31 NAPOLI - ODORINO S.R.L. P. 22a Lala 21

FORLY - COMPUTER VIDEO CENTER VIA Campo di Maria 1224 MODENA - ORSA MAGGIORE Cantro Commercials I. Portall RIMINI (FO) - EMPORIO BRIGLIACORI VIa Gambelunea 52 REGGIO EMILIA - PCOL SHOP Via Emilia S. Stafano 9/C CARPI (MO) - COMPUTER HOUSE Via S. Francesco 15 REGGIO EMILIA - COMPUTER LINE Va S. Rocco 10/C BOLOGNA - CANTOLERIA STERLINO VIA Muri 75/4 BOLOGNA - MORINI & FEDERICI VIa Marconi 28/C BONDENO (FE) - BYTE CENTER Via Turati 18/A AODENA - ORSA MAGGIORE P.zza Matteotti 20 PARMA - ZETA INFORMATICA VIa E. Lepido 6 PIACENZA - COMPUTER LINE Via Carducci 4 PIACENZA - C.A.R.E.M. P. zza Cittadalla 40/4 PARMA - A.T.E. Borgo Parente 14 A/8

TRIESTE - COMPUTER SHOP Via P. Reti 6 JDINE - MOFERT V.Jo Unità 41

SAN LAZZARO (BO) - ARCHIMEDE SISTEMI VIA Emilia 124

SASSUOLO (MO) - MICHOINFORMATICA

P.zza Martin Parligiani 31

ATINA - KEY BIT ELETTRONICA Va Cialdini Brio

ROMA - ARICO' GIOVANNI Via Magna Gracia 71 ROMA - OISCOLAND Via Baido degli Ubaldi 45 ROMA - ATLAS Via Tuscolana 224 ROMA - CNOPIN Via Chopin 27

ELETTRONICA KAPPA V.Is Della Provincia 19 ROMA - L'ARCOBALENO Via Cassia &C (Ponja Milvio) ROMA - DISCOTECA FRATTINA Via Fratina 50 ROMA.

METRO IMRORT VIa Oonatello 45 MUSICOPOLI P zzale lonio 17 ROMA-

COMPUTER SHOR dI RIB F. - Via Dalla Paime 56/AB S.I.S.CO.M. Primo Soltopassaggio Stazione Termini HOMA.

ROMA - COMPUTER SHOP of Verrubbi Maria Pin VITERBO - CARTOLERIA : UFFETTI Via Marconi 65 Via Casal de Pas 113

RAPALLO (GE) - F.LLI PAGLIALUNGA VIA MAZZINI 4 /E/19 SESTRI PONENTE (GE) - CEIN Via Merano 3/R GENOVA - PLAY TIME VialGramsci 3/5/7R GENOVA - A.B.M. P.zza D. Ferrari 2

BERGAMO - TINTORI ENFICO Via Broseta 1 ABBIATEGRASSO (MB - PENATI Via Ticino 1 BERGAMO - SANDIT Via S. F.D. Assisi 5

RERGAMO - VIDEO IMMAGNE Via Carducci(Int Città Mercalo) CINISELLO BALSAMO (MIII - GBC ITALIANA Viala Matteotti CERNUSCO SUL N. (MI) - MIOW ROOM VIA P. Giuliani 34 BUSTO A. (VA) - MASTER PIX Via S. Michele CAVARIA (VA) - RADIO TV CURIONI Via Ronchelti 67 BUSTO A. (VA) - BUSTO BIT Via Gavinena 17 BRESCIA - VIGASIO MARPI C.so Zanerdelli 3

GRATACASOLO DI PISOGNE (BS) - INFOCAM V. Provinciale 3 CUSANO MI. (M) - GAMM OFFICE SYSTEM Via Vardi 19 CORBETTA (MI) - PENATI Via Simone Da Corbetta 49 CREMA (CR) - GBC EL.COM Via Libero Comuna 15 COMO - MANTOVANI TRONIC'S VIa Caro Pilnio 11 COMO - IL COMPUTER Vi Indipendenza 88 CREMONA - REPORTER n-rso Garibaldi 25

MELEGNANO (MI) - L'AMIN'D DEL COMPUTER V. Castolini 27 ECCO (CO) - LECCO LIB 11 VIa Cairoli 48 MANTOVA - 32 BIT Via C. F.: trisii 14

MILANO - E.D.S. S.R.L. C. Porta Ticinese 4 AILANO - MARCUCCI Via 11 Bronzetti 37 MILANO - GBC ITALIANA in Perella 6 MILANO - GBC ITALIANA III Cantoni 7 AILANO - B.C.S. Via Menteriani 11

RHO (MI) - ESSECIEMME HISTEM VIE De Anicis 24 MILANO - PERGIDCO Via W. Prospero 1 (Cordusio) PAVIA - SENNA COMPUTING SHOP Via Calchi 5 SEREGNO (MI) - TECNOCHINTRO VIA Baracca 2 /ARESE - COMPUTERIA F. zza del Tribunale MILANO - SUPERGAMES Ha Vituvio 38 WONZA (MI) - BIT 64 Via In 8 4

PIEMONTE

ARESE - SUPERGAMES Via Carrobbio 13

ALESSANDRIA - SERVIZI INFORMATICI C.so Roma 85 ARONA (NO)'- JO COMPUTER VIS Cavour 46

TORINO - ALEX COMPUTER E GIOCNI C.so Francia 333/4 NOVI LIGURE (AL) - FOTO SRORT Viz Girardengo 97 TORINO - COMPUTING NEWS VIE Marco Polo 40/E TORINO - AMERICAN'S GAMES Via Sacchi 26/C TORINO - 1L COMPUTER Via Nicola Fabrizi 126 CUNEO - ROSSI COMPUTERS Via Nizza 42

TORINO - MICRONTEL C.so G. Cesare 56/815 TORINO - MARCNISIO Via Pollenzo 6

TORINO - PLAY GAME SHOP Via C. Alberto 39/E TORINO - MATRIX Via Massena 38/H

FORINO - RADIO TV MIRAFIDRI C.so Unione Sovietica 385 OBTONA (AL) - S.G.E. ELETTRONICA Via Bandello 16 TORINO - RADIO TV MIRAPIORI Via Carlo Alberto 31

BARLETTA (BA) - MELCHIONI ELETTRON, Via C. Pisacana 11 SARI - WILLIAMS COMPUTER CENTER V.10 Unità D'Italia 79 BAR! - COMPUTER SERVICE Via Davanzati 31 BAR! - APITEL Via Fanelli 206/26

SARDEGNA

SASSARI - BAJARCO CARTOLERIA Viale halia n. 16 CAGLIARI - COMPUTER SHOP Via Oristano 12

CATANIA - FOTOTTICA RANDAZZO Largo Dei Vespri 21 CATANIA - A ZETA Via Canfora 140 CATANIA - C.D.M.P. Via Amentea 4

MESSINA - FOTOTTICA RANOAZZO Via Gibellina 32

MESSINA - 1L TEMPO REALE Via Oel Vespro 71

PALERMO - FOTOTTICA RANDAZZO Via Ruggaro Settimo PALERIMO - FOTOTTICA RANDAZZO VIA G.B. Lulli 18 PALERMO - NOME COMPUTER Visia Bella Alpi SorF PALERMO - IL NANO VERDE Via F. Bentinvegna 65 PALERMO - ITI Via Simona Corteo 618

SIRACUSA - COMPUTER SOFT CENTER Via Simeona 15

JDO DI CAMAIORE (LU) - IL COMPUTER Viale Colombo 216 FIRENZE - TELEINFORMATICA TOSCANA Via Bronzino 36 FIRENZE - ELETTRONICA CENTOSTELLE V. Compsjelle FIRENZE - ATEMA S.A.S. Via Benedatto Marcello 1A/18 GROSSETO - COMPUTER SERVICE Via Ponchialii 2 FIRENZE - NELP COMPUTER Via Degli Artisti 15/A EMPOLI (FI) - WAR GAMES Via R. Sanzio 126/A FIRENZE - PUNTO SOFT Via Viani 126/128 AREZZO - DELTA SYSTEM Via Pigve 13

PISTOIA - OFFICE DATA ERVICE Gallaria Nazionela S.GIOVANNI VALDARNO ,AR) - I.C.S. Via Ganbaldi 46 PISA - TONY HIFI Via G. C - Local 2 Ang. Nicchio JCCA - CIPOLLA ANTONIO Via V. Veneto 26 SIENA - BROGI RENATO .. zza Gramsci 28 LIVORNO - ETA BETA VIII S. Francesco 30 SIENA - VIDEO MOVIE VI: Garibaldi 17 LIVORNO - FUTURA 2 Via Cambini 19

MERANO (82) - KONTSCHEDER ERICK Lauben 313 BOLZANO - COMPUTER 1- INT Via Roma 82 TRENTINO ALTO ADIGE

ROVERETO (TN) - LA DISCOTECA SAVOIA VIA TORZONI 48

CITTA: DI CASTELLO (PG - CHIMAR Via dai Casciari 31/A PERUGIA - MIGLIORATI 1 a S. Ercolano 10
PERUGIA - STUDIO SYSTEM VIA R. D'Andreotto 49/55 UMBRIA

TERNI - BUCCI FRANCO C. SO Tacio 76

Vis e Ind. Ang. Via Leoncavallo ALTE CECCATO (VI) - GUERRA COMPUTERS

FELTRE (BL)- GUERRA C. MPUTERS FELTRE V. Mazzini 10/0 PADOVA - GIANFRANCO MARCATO Ve Medonna dalle Salute MONSELICE (PD) - GIANITIANCO MARCATO Via Florigana 32 PIEVE DI SACCO (PD) - VII ALIANI ALESSANORO E FRISON MESTRE (VE) - GUERRA FILIDIO VIA Bissuola 20/A PADOVA - SARTO COMPIETERS VIA Armistizio 19 CITTADELLA (PD) - F.LLI TRLO Via Garibaidi 9 EGNAGO (VR) - FERRAHÍN Via De Massari 10 MESTRE (VE) - CASA DEL OISCO Via Farro 22 ODERZO (TV) - GERI MACTIMO VIA Vardi 46/D PADOVA - COMPUTER POHNT VIR Roma 63

S, DONA' DI PIAVE (VE) - PEBEL Via F.Crispi 10 S. DONA' DI PIAVE (VE) - EUERRA EGIDIO Via Vizzotto 29 REVISO - GIANFRANCO MARCATO Via G. da Codaria 11 PREVISO - GOBBO CLAUDIO Via Venier 4 Via Roma 46

VENEZIA - TECHOVIDEO MICHELETTI P.zza San Marco REVISO - HOBBY VIDEC Via S. Adostno n. 11 VENEZIA - TELERADIO PIETA San Marco 3457 GUERRA EGIL Na Caroli 95/A REVISO -

VERONA - CASA DELLA MADIO Via Cairoli 10 VERONA - TELESAT Via Vasco De Gama 8 VICENZA - ZUCCATO C.s. Palladio 7/8



MUSIC HACK PER LE MASSE

Questo à proprio il parlodo dell'anno in cui slamo tutti etrassati da (lunghi) fistati per le solite vite intinite, quindi abbiamo riservato queste due pegine di programmini per ascollare le musiche più temose senza neanche dover giocare. Yayi

CYBERNOID - THE FIGHTING MACHINE

Questo programma è molto simile a quello usato per Thing. Bounces Back, quindi digitatene uno e modificate solo le li-

Caricate il gloco (ormai divreste averlo imparato), resettate e inserite il programma. Dopo il RUN seguite le istruzioni i

100 REM CYBERNOID - MUSIC HACK BY ZZAPI 110 FOR A=49152 TO 44190; READ B: POKE A,B:

NEXT 120 PRINT "SCEGLIETE LA MUSICA USANDO LA POKE'

130 PRINT "SEGUENTE, POI INSERITE SYS

49152 PER PARTIRE 140 PRINT: PRINT POKE 49158, (0, OPPURE 1)"

150 DATA 120,169,53,133,1,169,0,32,0,174 160 DATA 173,18,208,201,100,208,249,238

170 DATA 32,208,32,152,174,169,1,141,32 180 DATA 208,206,32,208,169,76,10,192

190 DATA 212,76,10,192

BANGKOK KNIGHTS

(System 3/C64)

Semplicel Caricate il gioco e quando la musica inizia pre-mete il reset. Ora digitate POKE 54295,15: SYS 38529 per ascoltare la musica e vadere la simpatiche linee di raster:

TETRIS

(Mirrorsoft/C64) Per apprezzare a pieno questa stupenda quanto lunga musica, resettate e inserite:

POKE 49590,76: POKE 49591,49: POKE 49592,234 SYS 49593 fa partire la musica.

BIG MAC

(Mastertronic/C64)

Caricate il gioco in quell'aggeggio immortale chiamato C64, resettate e inserite SYS 19670 per ascoltare la musica

CYBERNOID II - THE REVENGE

(Hewson/C64

Abbiamo avuto il music hack per l'originale, come potevamo non averlo per il seguito? il programma è questa volta molto non averlo per il seguito? il programina e questa volta mono simile a quello usato per Hawkeye; usate quello già digitato simile a quello usalo per navivaye, osale quello gra uigilato e modificatelo dove occorre. Caricate il gioco e resettate, dio moonicatelo ouveroccorre: cancare il gloco e resenate, di-gitate il programma e date il RUN; la musica dovrebbe ora suonare per voil

100 REM CYBERNOID II MUSIC HACKED BY

ZZAPI

110 FOR I=49152 TO 49190: READ A\$ 120 L=(ASC(LEFT\$(A\$,1)))·55: IF L<5 THEN L=L+7 130 R=(ASC(RIGHT\$(A\$,1))) 55: IF R<5 THEN R=R+7

140 V=(L*16)+R: POKE I,V: NEXT 150 SYS 49152; END

160 DATA 78,A9,0F,8D,18,D4,A9,17,8D,14,03,A9, C0,8D,15,03

170 DATA 58, A9, 4B, 8D, B5, DC, 60, A9, 35, 85, 01, 20, 26, A6 A9 37

180 DATA 85.01, A9, 3B, 4C, 31, EA

PULSE WARRIOR

(Mastertronic/C64)

rucco standard questo, la procedura è sempre la stessa caricate il gioco, resettate e inserite SYS 33792 per sentire a musica (no comment¹)

HAWKEYE

(Thalamus/C64)

Tutto ciò che dovete fare è caricare questo gioco a resettare quando il computer sta suonando la vostra musica preferita Poi digitare il listato seguente e RUNnnario!

100 REM HAWKEYE MUSIC HACKED BY

ZZAPI 110 FOR I=49152 TO 49190: READ A\$

120 L=(ASC(LEFT\$(A\$,1)))-55: IF L<5 THEN 1=1+7

130 R=(ASC(RIGHT\$(A\$,1)))-55: IF R<5 THEN

140 V=(L*16)+R: POKE I,V: NEXT 150 SYS 31538: SYS 49152; END

160 DATA 78,A9,0F,8D,18,D4,A9,17,8D,14,03, A9,C0,8D,15,03

170 DATA 58,A9,4B,8D,B5,DC,60,A9,35,85,01, 20.98.7B.A9.37

180 DATA 85.01.A9.3B.4C.31.EA

ROBOCOP

(Ocean/C64)

Caricate il gioco, resettate e inserite il seguente program-

100 REM *** ROBO-RAP SPEECH LEVEL 1 ***

110 REM BY ZZAPI IN 1989

120 FOR I=49152 TO 49221; READ A: POKE

LA: NEXT

130 POKE 53265.0; SYS 49152

140 DATA 120,169,53,133,1,160,5,32

150 DATA 34,236,32,60,236,169,242,141 160 DATA 50,236,206,61,236,136,208,239

170 DATA 238,61,236,200,192,9,208,242 180 DATA 169,236,141,40,236,169,8,141

190 DATA 61,236,76,0,192,83,69

200 DATA 65,78,45,65,68,69,0

.invece, per poter utilizzare il programma riportato qui sotlo, dovete prima arrivare al terzo livello (magari utilizzando il cheat-mode pubblicato altrove in queste pagine), resetta-

100 REM ··· ROBO-RAP SPEECH LEVEL 3 110 FOR I=49152 TO 49216; READ A: POKE

120 POKE 53265,0: SYS 49152 130 DATA 120, 169,53, 133, 1,160,5,32

140 DATA 97, 236, 32, 123, 236, 169, 245, 141 150 DATA 113,236,206,124,236,136,208,239

160 DATA 169,245,141, 103,236,169,254,141 170 DATA 113,236,32,97,236,32,123,236

180 DATA 238,124,236,200,192,9,208,242 190 DATA 169, 236, 141, 103, 236, 169, 6, 141 200 DATA 124,236,76,0,192,83,69 210 DATA 65, 78, 45, 65, 68, 69, 0

THING BOUNCES BACK

(Gremlin/C64) Caricate il gioco, resettate ed inserite il seguente program-

ma, poi date il RUN. A questo punto seguite le istruzioni sul lo schemo.

> 100 REM THING BOUNCES BACK 110 REM MUSIC HACK BY ZZAPI

120 FOR A=4096 TO 4129: READ B: POKE A.B. NEXT

130 PRINT "SCEGLIETE LA MUSICA USANDO LA POKE'

140 PRINT "SEGUENTE, POI INSERITE SYS 49152 PER PARTIRE"

150 PRINT: PRINT-POKE 49158, (0, 1 OPPURE 2)"

160 DATA 120,169,53,133,1,169,0,32,0,190 170 DATA 173, 18,208,201, 100,208,249,238 180 DATA 32,208,32,3,190,169,1,141,32

190 DATA 208,206,32,208,76,10,16

BAD DUDES VS DRAGON NINJA

(Imagine/C64)

Una voità ogni tanto pensiamo anche a quelle sioriunai persone che non possiedono il tastino del reset… con ui bel fistato per D'agon Ninja ad esemploi Digitate con cure il seguente listato, date un bel RUN a.. avrete vite e tempo infiniti. Contenti ora?

100 REM ** DRAGON NINJA - CHEAT BY

110 FOR X=400 TO 437: READ Y: C-C+Y: POKE X, Y: NEXT 120 1F C-4015 THEN POKE 157, 128:

SYS 400 130 PRIMT "ERRORE NEI DATA!": END 140 DATA

32, 86, 245, 169, 32, 141, 84, 3,

169, 166, 141, 85, 3 150 DATA

169, 1, 141, 86, 3, 96, 72, 77, 80, 72, 169, 173, 141 160 DATA

122, 128, 169, 0, 141, 76, 130, 104, 173, 32, 208, 96

Simonetti Danilo - ANCONA

PLATOON

(Ocean/064)

Ormai avete imparato a "riciclare" i listati già inseriti, vero? Questo ad esemplo è moito simile al listato usato per

Caricate II gioco come avete sempre fatto, resettate e inserite il programma. Dopo il RUN seguite le istruzioni sullo

100 REM PLATOON - MUSIC HACK BY ZZAP

110 FOR A=49152 TO 49190: READ B: POKE

A.B. NEX 120 PRINT "SCEGLIETE LA MUSICA USAN DO LA POKE"

130 PRINT "SEGUENTE, POI INSERITE SYS 49152 PER PARTIRE 140 PRINT: PRINT POKE 49158, (0, 10 OPPU-

150 DATA 120,169,53,133,1,160,0,32,15,226

160 DATA 173,18,208,201,100,208,249,238 170 DATA 32,208,32,149,227,169,1,141,32

180 DATA 208,206,32,208,169,15,141,24 190 DATA 212,76,10,192

MUSIC HACKER MULTIPLO

Ecco cosa può fare la volontà di un lettore intraprendente e una buona conoscenza del linguaggio macchina: una routine di music hack che funziona per più di un gioco: INCREDI-BILEI

Il programma seguente permette di analizzare le musiche e gli effetti sonori di ben 10 giochi e la procedura da seguire è quanto mai semplice:

- Digitate il seguente programma e salvatelo su supporto magnetico

- Caricate in memoria uno dei 10 giochi presenti nella sequente tabella

Resettate e caricate il programmino che avevate precedentemente salvato

- Date il RUN

 Quando il bordo diventa nero premete il numero corrispondente al gicco prescelto (colonna KEY), di seguito i tasti della colonna MUSICS

ascoltate...

Ouesti sono i giochi disponibili:

REY	TITLE	MUSICS
0	1943	@ABCD
1	ARMALYTE	@ABC
2	CYBERNOID 11	@A
3	KATAKIS (DENARIS)	@AB
4	LAST NINJA 2 (tutti i liv.)	@ -
5	OPERATION WOLF	@ABCD
6	RAMBO III (tutti i liv.)	€ABC
7	SAVAGE (lívello 1	@
8	SAVAGE (livello 2)	0
9	R-TYPE (livello 1)	@ABC

Fate attenzione a non sbegliarvi con i tasti perché il programmino (oltetutto supercompattato) non fa controlli... Ed ecco finalmente il programma;

100	REM	***************
		multi-music-hacker by mamasoft
120	REM	*********
		(c) 1989 by Marinai Marco
140	REM	**********
150		

160	DATA 018,095,038,016,002,033,224	
161	DATA 022,006,000,224,192,166,128	
162	DATA 064,236,224,128,224,104,000	
163	:	
170	DATA 000, 032, 025, 034, 182, 000, 016	
171	DATA 000,009,224,192,166,128,064	
172	DATA 235, 224, 128, 224, 104, 032, 228	
173	1	
180	DATA 255,240,251,041,207,170,189	
181	DATA 064,003,141,195,003,189,074	
182	DATA 003,141,196,003,189,084,003	
183	:	
190	DATA 141,180,003,189,094,003,141	
191	DATA 181,003,120,162,000,142,014	
192	DATA 220,232,142,026,208,142,018	
193	:	
200	DATA 208, 162, 027, 142, 017, 208, 162	
201	DATA 190,142,020,003,162,003,142	
202	DATA 021,003,088,032,228,255,240	
203	:	
210	DATA 251,041,191,120,162,053,134	
211	DATA 001, 170, 168, 032, 000, 000, 162	
212	DATA 055,134,001,088,076,165,003	
213	:	
220	DATA 162,053,134,001,032,000,000	
221	DATA 162,055,134,001,162,001,142	
222	DATA 025, 208, 076, 049, 234	
223	1	
240	POKE 56, 16: c1r	
250	FOR t=832 to 976	
260	READa: ck=ck+a: k=k+1	
270	POKE t,a: NEXT	
280	if {ck<>15486} or (k<>145) THEN	3
290	POKE 53280,0: PRINT chr\$ (147)	
300	POKE 198,0: wait 198,1	
310	POKE 53281,0: SYS 872: END	
320	END	
330	PRINT"errore nei DATA!": END	

Messaggio per Marco: perché non invit in Redazione un tabulato con delle istruzioni CHIARE e SEMPLICI per il ROCKMO-NITOR?

30

Sappiamo che ne sei capace... fai il bravo lettore!

Marinal Marco (MAMASOFT) - S. MARIA A MONTE (PI)

ERRATA CORRIGE

Accidentil Un redattore premuroso pensa di aiutare i lettori ne il inserimento dei programmi e invece combina un gran disastro!
Grazie a Marco Arciglio (autore del music hacker) siamo in grado di riparare al danno arrecato... "Possiamo ricostruirio, abbiamo adeguate conoscenze tecnologiche!".

Prendete il numero 32 di ZZAP! dalla vostra biblioteca... andate a pagina 60, proprio nel bei mezzo della rubrica dei tips. Il programma a fondo pagina (a causa di...) è errato. Per rimetterlo a posto basta cancellare la finec 160 e modificare la 150 come segue;

150 FOR I=1024 TO 1024+N-1: READ A: POKE I,A: NEXT: POKE 1067,LO: POKE 1068,HI

Tanto per farci perdonare eccovi altri micro listati da usare con il musc hacker di Zzapl numero 32.

BMX SIMULATOR (Code Master) 270 DATA 169,X,76,0,224 280 N=61; LO=170; HI=224; GOTO 140 (X può essere 1, 2 o 3)

MIAMI VICE (Ocean) 270 DATA 32,4,225,160,X,76,108,224 280 N=64: LO=178: HI=224: GOTO 140 (X può essere 5 o 11) R-TYPE (Electric Dreams) 270 DATA 169,0,76,240,103 280 N=61: LO=0: HI=104: GOTO 140

HIGHLANDER (Ocean) 270 DATA 169,15,141,24,212,76,108,160 280 N=59: LO=136: HI=50: GOTO 140 KNIGHT GAMES (English Software) 270 DATA 76,168,175 280 N=59; LO=194: HI=176: GOTO 140

Marco Arciglio - MILANO



L. 39.000

BREAK THROUGH THE PERFORMANCE BARRIER

Non è stato per caso che i Konix sono diventati i joystick numero uno in Europa. Grazie al rivoluzionario design anatomico, hanno conquistato il mercato in un attimo

Con la sua precisione indistruttibile e presa ergonomica, Navigator vuol dire

"CONTROLLO TOTALE".

Studiato per adattarsi naturalmente alla tua mano, ti farà dimenticare di esserci e ti permetterà

performance di velocità mai viste fino ad oggi.

Troverai la formula KONIX applicata a tutti i nostri joystick: PREDATOR, MEGABLASTER e il popolarissimo SPEEDKING.

Rompi tutti i limiti di velocità con Konix.









OUT RUN

US Gold, Update - Zzap! n°20, C64: 68%

hi non conosce Out Run? La conversione più attesa del 1988 arriva finalmente su MSX dopo un ap-

proccio travagliato sul 64. A bordo di una fiammante Testarossa decappoltabile che non esiste attraversale l'america in compagnia di una ra-

MSX

AAAAAAAAAAAARRRGGH! Mi aveveno avvertito che Out Run ere orrendo, ma li sollto spirito de "bestien contrerio" non mi ha impedito di carlcarlo e giocarci. Dio mio, in quanti giochi di corsa puol trovere un rettilineo deforme? Sapevo che la tecnologia si fa ogni giorno più potente, ma che arrivassero a questo no! La grafica è ben definita, ma giunge a lmitare lo Specirum con il colour clash! Infine, come ho già datto, il nemico più temiblie non è certo l'enorme TIR, me ta terribile musichetta che stride dat l'ailopartante della vostra TV (o monitor). EVITATELO!!!



gazza tanto racchia quanto rompiscatole (almeno sugli ot to-bil) che vi ammazza di botte al minimo emore di gulda (probabilmente è un istruttore, ed è anche zitella). Lungo la streda dovele fare attanzione a veicoli di ogni tipo che tentano di spalmarvi a lerra. Come se non bastasse una musica terribile vi farà venir voglia di essarra nato senza orecchie. Ce la farete a arrivare fino in fondo?

GRAFICA 30%
Auto gelatinose attraversano
un mare di monocromia con
problemi prospettici...
SONORO 20%
La cosa peggiore.
'APPETIBILITA' 50%
Dopotutio Out Run e' sempre
Out Run...
LONGEVITA' 10%
Tanto questo non è Out Run...
GLOBALE 25%

Una pessima conversione di un favoloso gioco da sala.

TITANIC

Kixx - Budget

onostante che il TG
abbia già da tempo
annunciato il rittovamento, alla KIXX
insistono che solo
adesso un certo testacchione
di un professore di nome
fi. M. Kendrick abbia finalmente trovalo la "barchetta"
in questione nelle gelide
acque dell'Allantico. approfittando di questo fatto hanno
scodellato il solito "maze game" che ci insidia di lanto in

tanto. Vedlamo un po' di che si tralta: il succilalo prof R.H.K. ha scoperto un nuovo materiale leggero che permette di sopportare le tremende sollecitazioni dovule alla pressione marina. Con questo maleriale ha poi fatto una muta da sub (che лоп è una ragazza che non parla adatta a coloro che si dilettano con le immersioni subacquee) e ve la ha affidala con il compito di andare ad esplorare il titanico (è il caso di dirlo) relillo. Per giungere al Tilanic appunto dovrete prima attraversare una specie di labirinto di caverne infestate da ogni lipo di bastoncino di pesce che se entrano in contatto con voi drenano pericolosamente 19 energia di una delle tre vite, così come succede se loccale le piante (ila classica regola non calpestare le eiuole"). Per dilendervi dai vari squali, totani (non so poi se sono d'acqua dolce o salala), mertuzzi polrete usare un fucile a fiocina (e la licenza di pesca?) con i copir contati che potrete rica

PRESENTAZIONE 67%

Le solile opzioni e caricamento in due parti sui due lati della cas-

setta. GRAFICA 54%

Fondali monotoni e sprile decenti rigorosamente monocromatici. SONORO 30%

Un paio di effetti abbastanza

scarsi.
APPETIBILITA' 71%

Lo stile collaudato vi fa venir voglia della classica "partitina veloce". LONGEVITA' 70%

Non vi stancherele tanto presto. GLOBALE 69%

Un gioco simpalico sviluppato Irop po poco. ricare raccogliendo determinati oggetti. Altri oggetti servono poi a ricaricare la vostra energia permettendovi di "vivere più a lungo". Riuscirele a trovare il Titanic, scoprirne i segreti (che non so quali siano poiché sono appunto segreti) e tornare in tempo per cena? (coretto; NOOOOO),

MSX

Beh, mettiamola cosi: non è che il gioco sia brutto, solo ne esistono di motto simili e certemente migliori. La struttura è stete struttate un secco di volte per miriadi di giochi senza cambi tranne che per io stite grafico. Una cosa che proprio non mi va giù (che vale per quasi tutti i giochi per MSX di questo mese) è l'aspelto prettamente "spectrumiano" della grefica e della realizzezione in generale: il sub è mollo lento e girarsi e spesso sarete tamponati da uno squato senza che poesiate far niente o quasi. La monocromia (fortunetamente senze il classico "colour clesh" dello Spectrum) consente une definizione maggiorata, ma penso non se la sarebbe presa nessuno per poca definizione in meno e quaiche colore in più, infine, come se non bastesse il tutto, lo scroll è deliziosamente ballonzotente e il sonoro è da obilorio. In definitiva, un gioco da Spectrum su una macchina che può fare ben altro.



LE MANS

Electric Software - Budget

vete mai sognato di sfrecciare lungo il cir-cuito di Le Mans a bordo di una fantastica monoposto? No? Avate sbagliato racansiona.

Beh, dove ero rimesto? Ah, sl: (voce nasale) i bolidi rombano lungo la linea di partenza - I piloti fremono dietro i volanti ma ecco! - il semaforo dà il via e le auto sfrecciano lungo la pista. Chi vince-ra? Lo zio Pino o Perri Nason? A voi regia.

Les Mans praticamente consiste in un gioco di corsa con visione in prima persona e con tanto di cruscotto (ullallà che novità!). Muovendo il joystick a destra e a sinistra si gira il volante (come nella maggior parte dei giochi di corsa, niente servosterzo) e

muovando in su e in giù si accelera e si decelera, mentre premendo fire si frene. Le (mela) marce vengono selezionate automaticamente del computer. Le gara è lunga dieci giri e dura un massimo di ventiquattro,... orel No, scherzavo; minuti, In gara ci sono diciannove auto avverseria e si parte dalla sesta posizione, All'inizio c'è un countdown di cinque secondi che vi permette di alzare i giri dal motore, dopodiché... Via, verso nuove fantastiche avventure | Hemm...



Ecco a vol un Ibrido tra l'amighevole Teet Drive e qualcoa'altro. I programmatori delle Elactric hanno pansato di rimediare ella semipenuria di giochi di corsa pubblicando L.M. Beh, henno peneato male perché Le Mans è essolutamente mediocra. Le grafica a scatti e il sonoro che al riduce e un mieero BRMMM BRMMM conferiscono al gloco un che di fastidioso, Una cosa veremente belle à lo screen di presentazione che tronegala in mezzo allo achermo. Purtroppo, è anche l'unca cosa degna di nota. Detegli un'occhieta solo ae eleta un petito tremendo di queste cose.

PRESENTAZIONE 61% Le solite opzioni. GRAFICA 58%

Movimenti a scatti ed auto poco definite. SONORO 44% Brrrammi Brrrammi APPETIBILITA' 60%

Un gioco di corsa non fa mai male LONGEVITA' 50%

Questo sì, **GLOBALE 55%**

Un mediocre gioco di corsa

senza pretese.

BLACK BEARD

Klxx, Budget

uindici vomini, quindici uomini... Eh, la vite del pirata (hem...) non è mai facile, e lo è ancora

meno quando degli ex-amici quali il pirata Barbarossa ti rubano la mappa del tesoro che avevi recuperato con molta fatica, ti affondano la nave e imprigionano tutta la tua ciurma. Decidi quindi di passare all'azione e ti imbaschi di nascosto sulla nave di Barbarossa avendo seputo che il prezioso documento è in uno dei molti forzieri sparsi per il vascello, Durante la tua ricerca dovrai fare attenzione alla tua ex-ciurma che non aspetta altro cha poterti mendare al pasci. Par difandarti potrai usare un coltello e successivamente una pistola che ti permetterà di aprire i forzieri. Altro oggetto utile è poi la torcia che può venire usata per accendere le micce dei cannoni e provocare così una bella espiosione. Dove ero rimasto? Ah, sì:" Quindici uomini...*.



Hmmm... Ouesto gloco ricorde vagamente un Incroclo tra Rambo III.

Gauntiet e qualcoa eltro. L'azione è reppresentata con la clessica viata "a voto d'uccello" tipica di questi giochi con una grefica così monocromatice da far peurs. Mantre el gironzola qua e là per le nave lo scroll paraplegico aluta a fer venire una sensaziona di mei di mare ottima per un gloco di ambientazione piratesca. Che dira pof degli effeti sonori? Nientel Beh. a dir le verità i rutti provocati dalla pistola del sior Barbanara mf hsnno costretto ad azzerere il volume dai monitor. L'ezione in se staase però in fondo non ha nulla di negativo basandosi au concattl emplamente collaudeti. In definitiva, se non avete abbastanza soldi per il auccitato Rambo III, date un'occhiata a Blackbeerd.



Pagella MSX

PRESENTAZIONE 68% Caricamento eterno, istruzioni decenti e un paio di opzioni.

GRAFICA 61% Monccromatica ma ben definita e scroll a sussulti. SONORO 35%

Avete mai ascoltato una redio fuori sintonia? APPETIBILITA' 71% La difficoltà ben calibrata aiuta ad entrare nel gioco. LONGEVITA' 65%

A lungo andare vi stuferete

GLOBALE 65% Un simpatico "collect'emup" che lascia il tempo che trova.

Pagella Amstrad CPC **PRESENTAZIONE 40%**

Un piece anonimo con una presentazione anonima in una cassetta anonima per nulla appariscente

GRAFICA 35%

Colori troppo accesi (che conlusione!), sprite lenti e impediti. scroll da suicidio.

SONORO 20%

Non ve lo consiglio; è piuttosto indigesto.

APPETIBILITA' 40% Ancora, encora! LONGEVITA' 10%

MUOVITI, muoviti... macché, non si muovel SPARA, spara... macché, non spara! CRUNCH! (rumore dell'impatto di una cassetta lanciata da notevole altezza con l'asfalto sottostante).

GLOBALE 35% Mi sento buono.



RAMBO III

Ocean - Update - Zzapi nº29, C64: 80%

lui! E' tornato, ed è più tonto che mai! L'amato-odiato John Rambo torna sugli schermi dei nostri micro con uno dei giochi meno ispirati del mondo! Beh, questa volta Rambo è tornato per salvare il colonnello Trautmen prigioniero dei russi nell'Afghanistan (ogni riferimento a cose o fatti...). Nottetempo John sl è infiltrato nella fortezza dove tengono il suo "amichetto" e ha cominciato la sua ricerca. L'azione è rappresentata alla Gauntlet, ovvero con visione dall'alto. Nella fortezza vi sono delle quardie che però possono essere messe a tacere con un colon dell'arma posseduta (la prima è il coltello). Oitre alle guardie po-

trete trovare oggettliche vi aiuteranno a completare i vari quadri. Nella seconda sezione dovrete cercare di impadronirvi di un carro ermeto, mentre nella sezione terza sarete a bordo dello stesso e spazzerete via tonnellate (almeno spero per voi...) di nemici. Riuscirete a portare a termine la missione?

MSX

Lasoletemi dire une cosa: per me, è tanto atupido il gioco quanto lo è il tiim. Non he completemente senso ed è disperatamente (e inutilmente) petriottico. Oltretutto il gioco sa di trito a ritrito e contiene cose contenute in tonnettete di altri giochi. Infine, la gratica à scersina e il sonoro è quesi brutto e come se non beetasse il multitoed orrendo distrugge is ultime veetigle di credibilità. Decisamente offre troppo poco per quello che costa quindi dategii un occhio solo se vi plece ti film.



load

GRAFICA 66% Scarsina... SONORO 44% Pochi effetti degal di nota. APPETIBILITA' 68% Un paio di partite ce le farete di certo

LONGEVITA' 65% Ma non più di tante. GLOBALE 60%

Rispecchia l'inutilità del film.

Silverbird - Update - Zzap! n°32 - C64: 72%

cco a vol. Il "Professional Attacching Simulator" della Codem... Ah, no? Beh, fa niente. In questo simpatico puzzle game tu sei il migilor ettacchino della città, Pat Splatt e hai appena passato la giornata ad attaccere menifesti (ma vah?). Stanco del lavoro, scopre però che quello str... hem, quel cattivone di Nasty Norville (Carogna Norville, ndr) ha messo e soqquadro tutto il tuo lavoro. Siccome usi una colla molto potente, non potral più staccare i fogli, ma li dovrai far scorrere con il tuo spazzolone. Nasty, prevedendo le tue intenzioni, ha mandato contro di te

i suoi scagnozzi che tenteranno di impedirti il lavoro... Fortunatamente per aiutarti potrai sempre consultare il disegno completo del poster in modo di avere un'idee più chlare di

quello che hai fetto e devi ancora fare. Rispetto elle versione C64, queste ha un migloremento; si passono cericare nuovi poster dalla cassetta (pochi giri in tutto, fortunatamente) aggiungendo così un po' di longevità.

MSX

Ho troveto Pestemen Pet discretamente divertente de glocare e tremendements compticato con l'evenzera del quedri. La elmpetica miscele tre puzzie geme e un gloco d'ezione attira queel immediatemente me presto la nola si farà sentire come del resto succede anche per il gioco det quindici. Fortunetamente vi è le poeelbitijà di cambtere ti poeter alleviendo le auccitete sensezione. Sono presenti eestismente 5 poeter extre, che dovrebbero garantire un discreto interesse e lungo termine.

PRESENTAZIONE 59% Caricamento orrendo e un paio di opzioni. **GRAFICA 72%** Ben definita e "carina". **SONO RO 60%** Hmmm, sl, carino... APPETIBILITA' 76% L'azione è un pochino datata ma accatti-

vante LONGEVITA' 74% I cinque poster ajutano a tenerla elta. **GLOBALE 73%**

Un simpatico puzzle game da giocare ogni tanto.





PER CHI CERCA DEGLI ESERCENTI
QUALIFICATI SERI DISPONIBILI
A CAPIRE I TUOI PROBLEMI
ANTEPONENDOLI AI LORO DOVE
IL PREZZO NON CONTA E LE
CONSEGNE SONO RAPIDE ANZI.

VIA MASHINGTON N 91 20141 NILAMO TEL 82/42.31.835



Emlyn Hughes International Soccer

Audiogenic, Update - Zzap! nº28 - C64: 90%

ella storia del proprio computer ci sono delle date ben delini-

manta lutta la carta in regola per essere ciò cha ho appena assarlto a... per assarlo per

AMSTRAD

La varsiona par il vostro computar di quasto fantastico gloco è - par quanto riguarda l'impatto gratico - pluttoato nella media. Il campo di gioco è stato ridotto ad una atriscia verticale abbastanza stretta, a I glocatori sono totalmente monocromatici. La valocità è ottima, il controllo è lo stasso dal C64 (bisogna abiliuercial par ottenare il massimo rendimento) a sostanziatmenta il gioco è lo siazzo det C64, il problama di idantificazione del giocalore al momenio sotto controllo causalo dalla totala monocromaticità è ovvialo dalla possibilità di cambiara colore alla maglia e perstno di ferie e strisce. La possibilità di giocare contro il computer, contro un evversario umano o in coppta con un amico contro il computer essicura un divartimento assicurato quanto prolungato. Un acquiato eupar consigliato, sla per glt amanti del gloco del calcio, ala per tutti gil altri cha carcano un gioco a cui dadicara il proprio tempo libero a ottenere la massima soddislazione.

GLOBALE 81%

te che rimangono imprasse nella memoria dell'utante: l'uscita del primo gloco, il primo gloco di una marca "X", il primo gloco di calcio. Pochi possessori di C64 non conoscono il mitico International Soccer della Commodore, e i possessori di Spectrum ricordano con gioia Match Day a Match Day II.

Col passare del tempo i giochi migliorano come aumentano la informazioni sul particolare computer, non c'è da stupirsi - quindi - cha il 1988 (per il C64) e il 1989 (per lo Speccy e l'Amstrad) siano gli anni in cui è stato pubblicato "il migliore gioco di calcio in assoluto della storia dei compuler".

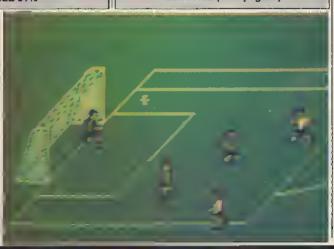
Già, avele capito benissimo, questo prodotto ha assoluta-



SPECTRUM

considerando le capacità dello Spectrum, davo dira cha quesio gloco è veremente otilimo. Il campo di gloco è sulficientemenia granda, la velocilà complessiva dei gloco è onoravole e il livello di simulaziona è impressionania. Praticamente lo atasso gloco dell'Amstrad con ancor mano colore ma con più velocità. Ottimo glocato con i joystick (meglio dus), difficila controllario con i tasti data l'anorme verielà di movimenii eseguibili. Se volata dimeniicarvi di Maich Dey II (e evete uno o due joyalick) correte aubito a compratto, se i glochi di calcio non vi fanno ná caldo né fraddo, datagli un occhio prima di tirare fuori Il portaloglio: Il elalema di controllo scoraggia facilmanie chi non capieca nienie di calcio (coma qualcuno che conosco lo...) o chi è capace soo di criticara (idam...)

GLOBALE (vedi pagella)



molto tempo a seguire (se non per sempre!).

EHIS ha tutto quello che potete pretendere da un gioco di calcio (su Zzapl #xx trovate la recensione per C64) tra cui: veloce azione arcade per soddistare gli "smanettoni" puri e gestione della squadra a livelli di Football Manager. Ma la cosa più fenomenale è sicuramente la qualità della programmazione arcade che permette di calciare la palla a diverse altezze, con diversa torza e in 5 differenti direzioni. la possibilità di effettuare i colpi di tacco (e non le rovesciate come afferma qualcuno), e i colpi di testa, Inoltre sono previsti i calci di punizione. d'angolo, e di rigore, Insomma, una simulazione praticamente perfetta e un gioco che racchiude tutte le qualità di un gioco di calcio: non per niente EHIS è il frutto di ben-7 anni di miglioramentil

PRESENTAZIONE 93% Impressionante; lutto quello che possiate desiderare,

oni per tutti i gusti - letti ralmente.

GRAFICA 72%

mente veloce e lunzionale, ot ma scelta da parte del programmatori.

1 tipici rumori da stadio sono facili da replicare per lo Z-80, anzi sono la sua specialità...

Per gli appassionati di calcio l'attrazione ha un qualcosa d

l'attrazione ha un qualcosa d "magnetico"...

. .e una volta che iniziate a giocarlo è terribilmente difficile smettere. Passere molte notti

GLOBALE 83%

Un acquisto essenziale se non volete perdervi il miglior gioco di calcio in assoluto per il vostro computer.

MicroProse Soccer

MicroProse, Update - Zzap! 30 - C64: 95%

vete mai desiderato (o pensato) essere, ad esampio, Pelé, Gullit, Zotf, Pletin1, ecc...?
Bene, MicroProse Soccer ve ne dà l'occasionel Armatt di calzoncini corti, maglietta, scarpette e pallone vi preparate ad all'irontere le undici persone più pericolose del momento: la squadra avversaria. Costoro non vedono l'ora di saggiare la prolondità della vostra rete tirandogli le più tremende pallonate.

Anche se siete digiuni di calcio, NON ALLARMATEVII Nel vestro sacco ci sono tutte le tecniche del più Incallito cannoniere: colpi di testa, rovesciate, scivolate, tiri a elfetto.

Però, direte voi, se uno volesse giocare una bella partite sotto la pioggia (masochistil) o attrontare un amico, che la? Fa, fa, MicroProse Soccer vi offre queste possibilità più qualcuna in più: potete scegiiere il tempo, l'avversario e la durata della partita. Inoltre potete organizzare tornei o affrontare un campionato.

Forza novelli goleador, i mondiali sono alle porte; AL-LENATEVII

PRESENTAZIONE 90% E' stupenda... se avete un

GRAFICA 60%

Ben delinita ma I colori;

SONORO 60% Nella media.

APPETIBILITA' 90%
Deve essere stupendo...

LONGEVITA' 30%

peccajo solo che non pas-

GLOBALE 40%

E' un imbroglio. Non lo carico più sul mio Amstraddino: ofi la male!



Basta questo riquadrino per mostrare la versione Amstrad

AMSTRAD

Aeaarrghi La versione Ametred CPC è quanto di peggio si potesse fere con questo gloco potenzialmente perfatto. Innanzituto nelle confeziona ci sono soto la Istruzioni per II C64 sicché uno si espette un gloco e ne trova un efiro. Le opzioni sono ridotte elle metà e tra l'eltro sono pure imprecise o quantomeno sono ininituenti. Il gloco, sviluppato nel modo a quattro colori, è visualizzato in une porzione moito piccola dello echermo: per dervi l'idec di quento ele ecomodo glocarci vi dico questo: fondo verde (erbe, niente de dire), calciatori verdi (marziani?), ebiti verdi (tule mimetiche?), pelione verde chiero (il progremmatore è daltonico), il tutto è minuscoloi Se per la versione C64 el diceva: "E' stupenda..."; per la versione Amstrad si dice: "E' atupenda... mente orribile".

SPECTRUM

Sparevete che la versione Spectrum di MicroProse Soccar foase ameno lontanemente somigliante e quelle C64, vero? E invece vi trovete daventi un pallido tentativo di imitezione delle magnificenze dall'originale (perattro non equegliate nemmeno delle versioni 16-bit) che è stato ridotto ed un "glochetto" quelunque. Tanto per cominclare, le numerosissime opzioni della versione C64 sono state Incrediblimente decimate, tra le più importanti sono state eliminete i repiey, le poesibilità di tare del cempionati, la possibilità di salvere su supporto magnetico la proprie situazione, le musica (ovviemente) e eltro ancore. Quello che è rimasto non è niente di più di Gary Lineker's Hot Shot leggermente migliore: l'area di gloco è super-ridotte (formato francobolio), l'unico colore presente è il verde e non al riesca mal a capire quale glocatore evete eotto controllo. Pecceto, quella cha doveve eseere le conversione de C64 e Spectrum plù teclie da realizzare (e sicuramante le plù etteea) el è rivelala ella tin tine un vero disastro. Lesclate perdere e comprete Emlyn Hughee Internationel Soccer, questo è tutto.





UEMET

ABBIAMO QUASI TUTTO PER TUTTI

UNICA SEDE: VIA MAC MAHON, 75 - 20155 MILANO

Tel. 02/323492 solo per negozio e informazioni relative acquisti in Milano direttamente in sede

Tel. 02/33000036 per ordinazioni da tutta Italia

Fax 02/33000035 in funzione 24 ore su 24

BBS MODEM 02/3270226 (banca dati) al pomeriggio dopo le 13 lino al mattino successivo

Aperto al pubblico:

nei giorni feriali dalle 9.00 alle 12.30 e dalle 15.00 alle 19.00 e il sabato dalle 9.30 alle 13.00 e dalle 14.30 alle 18.30 - CHIUSO IL LUNEDI'

FRAMMER

Digitalizzatore video a colori in tempo reale per la seria AMIGA che vi permette di digitalizzare a colori qualstast immagine da una sorgenie video PAL a colori, come una tele-camera o un videoregistratore. Il Frammer à provisto di un bypass per il monitor che permette divisualizzare aul monitor dell'Amiga il segnala da digitalizzare. Regolazioni del colore, del contrasto e dalla luminosità permel-tono di ottenere liarmagine migliore. Il Frammer può visualizzar elimmagini in movimento a un ritmo di 50 al secondo.

Lit. 1.399.000

AMIGA MODEM 2400 PAK

MINIGEN/PAL GENLOK

molti altri

Modern dedicato per A500- A1000 - A2000 esterno 300, 1200, 2400 baud (V21 - 22 22 bis) Autodial, autoanswer, Hayes compatibile, complete di software e cavo di connessione al computer (disponibili altre connessione al computer (disponibili altre versioni, 300/1200 e 300/1200 - 1200/

AMI-GEN una grande povità per profession isti ed entusiasti, per ottenere sovrapposizi-

oni di animazioni, filoli, messaggi ecc Funsiona con tutti gli Amiga ed è compatibile con programmi come TV-text, Pro video e

Ora la vidantitolazione è alla portata di lutti, Ora la vidaograma. semplicissimo da usare. L. 350,000/390,000

La nuova versione del famosissimo digitalia

zatore a colori, la quasi tempo reale dotato di

un nuovo software con notevolissima possi-bilità grafiche, finalmente a colori serza filtri,

le sue immagini digitalizzate ad un prezzo

I rivenditori, in quanto solo così avrai diritto a 12 mesi + 3 di GARANZIA TOTALE,

cordz cha in Lombradia solo Newel è zu torizzato alla distribuzione e pertanto richiedi la garanzia Newal anche se la acquisti presso

1 339,000

DISPONIBILI TUTTE LE ULTIME NOVITA' SOFTWARE ORIGINALI

DISCONNECT

Per sconnettere il secondo drive senza dover spegnere il computer, basta agire su un apposito interruttore, recuperando così memoria che esso necessitano molti programmi, che altrimenti non funzionerebbero.

L. 23,000

ANTIRAM

Questo kit, sconnette tutte le espansioni di emoria su Amirra, sia interne che esterne risolvendo anche qui I problemi di incompatibilità con il sultware, semplice installazione.

L 23,000

OFFERTAIII

Bootselector + Disconnect + Anti-L 59,000

HARD DISK CARD

Partizionabili AMIGA DOS- MS DOS, nuove schede per possessori JANUS XT - 30 mls RLL. Basso assorbimento - 20/30/40 Mb. A partire da Llt. 599.000

SONO DISPONIBILI I NUOVI

(GARANZIA SANIGAR)

RIVENDITORE AUTORIZZATO SET-TORE BUSINNES AMSTRAD

MOFON R In eschisiva per la Lombardio per AMIGA 500/1000/2000 TASTIFRA MIDI PER AMIGA

YAMAHA + INTERFACCIA MIDI PROF 1. 250,000

REALTIME GRABBER AMIGA

Digitalezatore in tempo reale, in b/n per doitalizzare immagini provenienti da una qualsiasi lonte video senza bisogno di avere un lermo immagine, risultati eccezionali a livello

Predisposto per la splitter (vedi sotto) £ 599,000

AMIGA SPLITTER NEWEL

Per chi possiede già un digitalizzatore video del tipo Amiga Eye, Amiga Vid, Easy View, Digi View, ecc. Evila il passaggio dei motosi tre filiri. Lo splitter Newel converte dii attamenta l'Immagine e nolost,

AMIGA EPROM PROGRAMMER

luovo programmatore di eprom per Amigo. si collega semplicemente alla porta parallela dell'Amiga e permette di programmate tutte le EPROM dalle 2716 alle 27512 e 27011, il scritura a verifica delle EPROM, molte opzioni come prog. veloce transite algoritmi, ecc. Semplice da usare completo di istruzioni per

1., 229,000

ESPANSIONI DI MEMORIA AMIGA

A501 Espansione originale porta a 1 Mb il tuo A500. inale Commodore che

1 319 000

AMIGA PROFEX espansione esterna da 2 Mb, autoconfigurante, swich on/off per A500 L. 1.290.000

AMIGA 1000 RAM, Espansione da 2 Mb per A1000 esisma autoconfigurante L. 1.290.000

AMIGA 2000 RAM, Espansione interna da AMIGA 2000 ream, Landon 2 Mb originale Commodore.

L. Teleionare

Tutte la espansioni sono fornite complete di chip tam a garanzia 12

LATTICE 5.0

Originala per Amiga

000 000 1

OFFERTABL

AT 286 12 MHz 1 Mb RAM (espandibile 4 Mb) AT 286 12 MHz 1 Mid HAM (expenditure s real Scheda video CGA + Hercules Hard Disk 30 Mb - Disk 5' I /4 - 1.2 Mb Tastlera estesa DOS - GW BASIC e manuali GARANZIA 12 MESI

Lii 2 890 000

AMIGA FAX

Straordinario FAX per Amiga, permette di inviere e di ricevere segnali lav, cartine, ecc Completo di hardware di gestiona, disco & manuala in italiano, l'installazione e l'uso sono di una semplicità estrema

RADIOAMATORIALEII Lt. 199,000

CMI ACCELLERATOR BOARD

Schedz accelleratrice per Amtga 500/1000/ 2000 raddoppia le velocite del fue Amiga 2000 raddoppia le velocite del fue Amiga portundola a 16 Mhz, molio utila per chi use programmi gmitci con VIDEOSCAPE, SCULPT, VIDEO EFFECT, PRO VIDEO e molti altri, predisposto per cop matematico 68881. Metti il turbo al tuo Amica!

1 499 866

CMI COPROCESSOR - 68881

1 299 000

HARD DISK ESTERNO 20 Mb per Amiga 500

HARD DISK AMIGA CARD 20 Mb per Amiga 2000 1. 990.000

In offerta L. 990-000

GVP HARD DISK con Autobook per Amiga 500 (Fasi File System DNA)

GVP HARD DISK con Antohool 20 Mb con controller (Fast File System DNA) L. 1.390.000

GVP HARD DISK coa Antoboot 40 Mb non nantroller (Fast Pile System DNA) I 1.690 000

GVP HARD DISK con Autoboot Hard Quantum 45 Mb 11 ms.

Espansione 2 Mb (Prodrive) 1, 2,890,000

HARD DISK per Amiga 2000 (Scheda) [non schede XT-AT) partizionzbili: 20 Mb 619.000 40 Mh 939,000

AMIGA ACCESSORI IN OFFERTA

Drive 3,5" esterno per Amiga T 229 000 Slimling passante

Drive 3.5" come sopra più discr ∟ 239 000

Dalve 3,5" interno per A2000 NEC L 179.000 (Con viti ecc.)

Drive 5,25" esterno novità (Amigados + MS-DOS) T 329 000

Drive 5,25" OC/118 Drive per C64 o Amiga L 249.000 Dispopibili ancha I muovi

AMIGA DRIVE Newel con display Trak Interfaccia Muli Professionale nei AMIGA

o Sound Designer GOLD

L 169,000 Vers, Dig. Audiostercoll!

Scheda Janus XT per Amiga 2000 per la comp. MS-DOS L. 9 L 980 000

Scheda Janus AT per Amiga 2000 per la comp. MS-DOS L. 1.7 L. 1.750,000

Le schede sono complate di Disk Drive 5,25° e manuali + Software

KICKSTART 1.3 ROM

ovo sistema operativo dell'Amica ora in ROM applicabile facilmente su A500 a A2000 senza saldature a seruza perdere il vecchio 1.2, disponibile anche l'inverso per chi possiede 1,3 e vuole 1,2, con interrutore per selezionario. NOVITA' KICKSTART In ROM + Orologio per A1000 esterno (New!!!)

1 119 000

BOOTSELECTOR Trasforma il secondo Drive (df1:) in (df0:)

evitando così l'eccessiva usura del medesimo, risolve spesso molti problemi di caricamento dovuti alle precane condizioni del drive interno dopo un uso frequente, semplice da installare (non necessita suldeture). lstr. Haliano. L. 23 000

Lit. 420,000

RGB/PAL CONVERTER

indispensabile per chi possiede ur digitalizzatore in tempo reale in b/n con Newel splitter potrà ditienere risultati straordinari.

OFFERTA!!! L. 249,000

E' IN ATTO LA GRANDE VENDITA PROMOZIONALE 10° ANNIVERSARIO NEWEL 1979/1989

APPROFITTATENE !!! - SCONTI DAL 10 AL 50%

ALCUNI ESEMPI:

EASY WIEW	DIGITALIZZATORE TEMPO REALE	LETTORE DI CODICI A BARRE (NEW)	ATARI - ST
Digitalizzatore AMIGA VIDEO Colori (Compatibile DIGIWEW) con software italiano Lit. 99.000	Per C64 Lat. 150.000	Per AMIGA e ATARI	DRIVE 1Mb L. 290.000
DIGITIZER PC	AMIGA MULTIDRIVE	NOVITA' PER C64 MK5 per C64	Digitalizzatore video in tempo reale L. 179.000
Come sogra per PC XT/AT Lit. 249.000	Drive 3"1/2 + 5"1/4 AMIGADOS/MSDOS Per AMIGA 500/2000 Ltt. 479.000	Con menuale in Italiano, IVA e trasporto compresi	AMIGA MOVIOLA (NOVITA') Eccezzionale novità, permette di rallentare un
SCANNER mai	AMIGA 31S DOS DRIVE 5"1/4 Con Ensulator PC	NEWEL à stato autorizzato alla traduzione del manuale in Italiano dal fabbricante	gioco fino a 100 a 0, per poter superare tutti gii estacoli e capire con calma il gioco, molto utile anche per programmi grafici, animazioni, pad, ecc. Puoi variare la velocità di esecuzione.
Lt. 699,000	Lit. 299.000	INOLTRE ORA E' DISPONIBILE TUTTA	cartuccia completa di istri Italiano. L. 59.000
MOTHER BOARD	ATARI DRIVE (vedi pagina pubblicitaria)	LA GAMMA DI PRODOTTI DELLA DATEL LTD PER AMIGA E C64	STAMPANTI 80 COLONNE
Per AMIGA 20 cm Lit. 39,000	In emaggio 2 Disk Programmi	HARD DISK ESTERNO (NEW)	Mannesmann MT - 81 340.000 Commodore MPS 1230 490.000 Star LC 10 440.000
DIGITALIZZATORE STEREO ALIDIO PROSOUND	SIMONS BASIC 64 Il favoloso Basic con manuali	Per portatili PPC AMSTRAD ultracompatio, ventilato, alimentazione professionale	Star LC 10 color 540,000 Star LC 24/10 24 aghi 860,000 Nec P 2200 24 aghi 879,000
Per AMIGA € ATARI ST	Per C64 in stallano Lit. 69.000	32 Mb formattati IVA Compresa Lit. 989.000	Nec P6 Plus 24 aghi 1,690,000
EASY SOUND	NUOVO SERVIZIO I	PER I RIVENDITORI	NUOVISSIMO HARD DISK per AMIGA 500
Digitalizzatore Audio per AMIGA 500/2000 Can Software in italiano Lit. 99.000	E' POSSIBILE FISSARE ILLUNEDI PREVIO APPUNTAMEN		Newel/Triangle da 20 e 40 Mb SCSI AUTOBOOTING ~ (28 ns/18 ms) Con 2 Mb opzionali di RAM SOFTWARE accluso : WORKBENCH 1.3
ALIDIÓ VIDEO	CDED TO COM	ANTON A COECONO	Facile installazione - da 2 a 8 PARTIZIONI Funziona con KIKSTART 1.2 e 1.3
Digitalizzatore AUDIO e VIDEO (EASY WIEW + EASY SOUND) Lii 149.000	SPEDIZIONI CO		20 Mb Lit 900,000 + IVA 40 Mb Lit, 1,099,000 + IVA
STARDOS	IN TUTTA	A ITALIA	GENISCAN
Velocizzatore per Disk Drive C64 1541/1571/OC118 Ltt. 35,000	CON POSTA	O CORRIERE	Finalsumte il nuovo scannar per AMIGA 500/2000 c ATARI Compatibile DELUXE PAINT L 450.000
INTERFACCIA CENTRONIC COMMODORE	* IMPORT SOFTW		EMULATOR 64 (FAVOLOSOIII)
Per collegare qualsast stampante at C64 Ltt. 99,000	* PREZZI CONC	CORRENZIALI **	Trasforma il tuo AMIGA in un Commodore 64- Per C64 Lii. 25,000 Per C64 II Lii. 35,000
CPM EMULATOR	CHIUSO P	ER FERIE	MODEM 64
Emulatore di CPM per Commodore C64 Lit. 69.000	NEL MESE I	DI AGOSTO	Can Software 300 Baud Lit. 49:000



A CASA TUA DIRETTAMENTE



02/33000036 da MARTEDI' a SABATO (vedi orari) 02/3270226 da MARTEDI' a VENERDI' al mattino





PREZZI CHIAVI IN MANO - 7 GIORNI DI PROVA - SODDISFATTI O RIMBORSATI



VENDITA RATEALE - BANCOMAT IN NEGOZIO





CORRISPONDENZA. SEMPRE

Tra noi e voi, oltre la vendita

Assistenza tecnica telefonica (DIGIMAIL HOTLINE) su tutta la gamma dei nostri prodotti. PREZZI IVA INCLUSA, Richiedi SUBITO il nostro catalogo generale HARDWARE e SOFTWARE ORIGINALE!

PER IL TUO C64

SPEEDDOS Cod. C22 Line 59,000 Il miglior volaalzzatare per II C84 ad II drive, disponibile par CC118, 1541, 1541-I, 1541-I, C (New). Specificare II tipo di drive nell'ardine.



Lim 12 000

SUPER COPY SYSTEM Cod. C21 Ure 45.000 Senze dubble il più poteme opisiore di dischi in commentais: non averale più problemi nel lare la copie di sicurezza del programmi superproteiti (come il GEOS). Dispontibile per: OC 118, 1541, 1541-11, 1541-10. Specificate il tipo di drive posseduto nell'ordine.

Cod Cn2 Lim 10 000 Camplet a di saftwera di controllo, cansente di disegnere sullo schemo in maniera lacile e divertante, a un prezzo INCREDIBILE 1

RESET SWITCH Cod. C07
INDISPENSABILE per inserire SYS, POKES.....

Cod. C08 Lire 240,000 Per C64/128, 170 K formatiati, slimbine, coatruzione metallica;

SUPERMODEM - SUPERPREZZO Cod. C28 Modem 300 Geud, Autodial, Autoanawer, SOFTWARE IN (TALIANO: entra anche tu nel magico mondo della telematica il

Indispensabile per chi usa il GEOS e tutti il progremmi gratici che possono gestirio. Il mouse e' uno strumento sempre piu' gradito,

TAYOLETTA GRAFICA Cod. C20 Line 149.000 Ls Tavoletta grafica per il tuo C84 ti consentita' di disegnote e mano libera e vedere i risultati aul video; competa di activare di gestione.

Lire 12.000 Lire 15.000 COVER CB4/C16/VIC20 COVER CB4/CH3/VIC20 Cod. C05 Line 12.000
COVER CB4 NUOVO MODELLO Cod. C16 Line 15.000
Pratiche cappe di protezione in plastica traeparante, riparano il tuo
computer di potenere e aporco quando nan lo usi, prolungandona le
Wis e migliorandone l'esticianza con una spesa veramente minima.

Cod Cos Duplicatore HARDWARE di cassette, consente di effettuere molto facilmente un backup del fuoi programmi plui importanti.

REGISTRATORE MONITOR. Cod. C17 Line 49,000 Registratore perfettamente compatibile con l'originele ma plu' preciso ed attidabile, con tasto monitor per verificare il segnale. SOFTWARE ORIGINALE PER TUTTI I COMPUTER, comodamente a casa tua: basta richiedere il catalogo (inviando lire 1.000) e scegliere tra centinaia di titoli entusiasmanti. Ecco un sintetico estratto degli 8 bit:

18.000

18,000

18,000

SOFTWARE CLUB-

C64 PACK: LEVIATHAN, THRUST, FBALL, ROCK'NWRESTIE: 4 GIOCHIA L. 16 000

SPECTRUM SUPERPACK: 9 MEGA GAMES FAMOSI (ZOIDS, SPINDIZZY...) A L. 39.000

AMSTRAD

GOLO/SILVER/BRONZE Lire 18.000 1943 MIDWAY BLASTEROIDS 18 000 19 000 4 SOCCER SIMULATORS 29.000 COMMODORE 18

5.000 4 GREAT GAMES VOL.1/2/3 15 000 MONKEY MAGIC 5.000 F14 TOMCAT 7 500 WINTER OLYMPICS 18,000 SPECTRUM

18.003 R-TYPE
REAL GHOSTBUSTERS
PACLAND
MOTOR MASSACRE
FOOTBALL DF THE YEAR
GOLD/SILVER/BRONZE IR OOD 15.000 15.000 7.500

1943 MIDWAY BUGGY BOY THUNDER GLADE

BMY SIMIR ATORS 5,000 TANK BATTALION 7.500 18,000 BLASTEROIDS COLOSSUS CHESS OPERATION WOLF 18.000 15,000 THE MUNISTERS 18,000 THE GAMES-WINTER ED. Line 15,000 BARBARIAN 18,000

CR4 CASSETTE AHENS

5.000 5.000 5.000 CAUDRON (A) DAMBUSTERS APOLLO 18 1943 MIDWAY 19.000 15,000 GLASTEROIDS 18,000 BURBUE BORRI E 18.000 BUGGY BOY 15.000 18 000 DBAGON'S LAIR / D.L. 2 15.000 R TYPE 18.000 MOTOR MASSACRE 15.000 MATCH DAY II BASKET MASTER CHESSMASTER 2000 15.000 19 000 CHESSMASTER 2000 OUTRUN 10 MEGA GAMES GOLD/SILVER/BRONZE TAITO COIN-OP COLL 15.000 18.000 18,000 7.500 TYPHODN GAME, SET & MATCH II LEADERBOARD 15.000 25.000 7.500 VINDICATOR

C64 DISK

SKYFOX II INCREDIBLE S. SPHERE

ECHELON NIGHT BAIDER

S.E.U.K. GEOS 1.3 ITALIANO GEOWRITE WORKSHOP 39,000 49.000 TOTOCAL CIO RIBOTTO 21 000 BASI DI ALGEGRA DOUBLE DRAGON 15.000 25,000 WEG LE MANS TECHNOCOP 21.000 TERRORPODS 25,000

22.000

18.000 21.000

PER IL TUO SPECTRUM

MULTIFACE ONE Cod. G66 Line 99,000 * Freeze Freme ("congela" la memoria), aproteitore, intertacccia (cyatick, 6 K ram disponibili su una sola, GRANDE cartuccia.



INTERFACCIA KEMPSTON Cod. G41 Lira 24,000 Collegate elle Spectrum lutti i jeystick etandard (Rambo, Quickshot.,).

PENNA OTTICA Cod. GD4 Utilisimo e divertante eccessorio per il levoro ed il divertimento, il permettera di disegnare direttamente sullo schemo. E' completa di permettera' di disegnare disattamente sullo schemo. E' completa di un attimo softwara di controllo, un programme di disegno, e di una

MEGAOFFERTA A500

SUPEROFFERTA AMIGA COMPOSTA DA

TITANIC

AMIGA 500 SUPERJOYSTICK 1 MODULATORE TV 10 DIBCHETTI DI PUBBLICO DOMINIO

GARANZIA GOMMODORE ITALIANA

IL TUTTO A LIRE 990,000 APPROFITTANE SUBITO !!

VIDEOCASSETTE ORIGINALI Una Intera videoteca al tuo servizio, un vastissimo catalogo di Video Musicali, Documentari, Films disponibile subito direttamente a casa tua. Se non vuol lasclartelo scappare, Invia al plu' presto 2.000 Lire per le spese di spedizione a: DIGIMAIL VIDEOSERVICE, VIA

MEGAJOYSTICK RAMBO Cod. G03 Lire MEGAJOYSTICK RAMBO Cod. G03 Line 39.000 Superjoystick SAVAGE RAMBO JK 75 LECTRONIC oon fuzicani elektroniche mulliple; Autolire voloce e Lasto Decathion per oltonare "amanetiamenti" volocissimi senza alcune storzo; 4 pulsanti di sparo, ventose stabutizzanti, Microswitch and elikalaria sensibilità garantiti per oltre Imilione di movimenti. SUPERTRANSPARENT GHIBLI COd. GD5 Line 49.000 Ha le stesse caratterialishe elettroniche del RAMBO, ma e' trass. rente e confidere 5 LED che segnatumo is turzione etitività el posicione della manogosia. UN EFFEITO SENSAZIONALE, DA NON PERDERE per giocere al megiot TURBO PEDAL Cod. GA7 Lite 59,000 TURBO PEDIAL Sonsità il primo aimusiatore del pedall del frano e dell'accelerative, consente di dara il massimo nel giochi di guida più Impegnativi (Tost Drive, Outrun, War Le Mars.) rendendo molto più realistica la sensazione della guida, IN SUPEROFFERTA con OUTRUN+ SUPERCYCLE per C84 in omaggio. QUICKSHOT I Cod. G02 Lire 9.000 QOINTSHOT! LINE 3-000 LINE 3-000 COLS LINE 3-000 LINE 3



VENDIAMO SOLO PER CORRISPONDENZA ORDINE MINIMO LIRE 30,000

Ordinare e' sempilce: basta spedite il tagliando a DiGIMAIL s.r.l. yia Coronell 10 - 20146 MILANO, oppure telefonare allo 02/426559. dalle ore 10 alle 19. Spedizione contrassegno con spese a carico del destinatano. Imballo gratulto. Spedizione a mezzo corriere su richiesta.

NOME	COGNOME	25
VIA	N.	CAP
CITTA'		PROV.

Allego Lire 2,000 per ricevere ii catalogu Sofrware originate.
Allego Lire 2,000 per ricevere ii catalogu Videocasaette origi Ho un videoregistrature SP NO COO. C.Inf PREZZO DESCRIZIONE by DM-dlp II min computer o' un (marca o tipo): TOTALE



Kokotoni Wilf

Encore - per C64, MSX

I vecchio e potente mago, Ulrich, ha Incaricato voi, il prode Kokotoni Wilf di girovagare per il tempo alla ricerca di alcuni pezzi dell'amuleto a torma di drago che gli permetterebbe i complere enormi prodigi che vanno af di la dei suoi ordinari poteri, come alzare montagne, spo-

stare marl e far diventare intelligente FR. Voi, in qualità di A.A.S.F.C.I.D.P.I (Aspirente Aiuto Sotto Fattorino Con Incarichi Di Poca Importanza) siete enche stati torniti di un paio d'ali che vi verranno detratte dal misero stipendio. La prima cosa da fare appena cominciato il gioco è andare a citare i genitori: Kokotoni Will

TEMS OF HILLIES & SEX SE SO VERSIONE MSX

infatti è il nome più brutto che possa esistere e avete deciso di farvelo cambiare in Ropolindo Ugobolide, No. scherzavo; appena cominciata la partita vi ritroverete nella preistoria con tanto di dinosauroni dalla lingua prensile (!?!?) e piante carnivore. Il vostro compito è quello di volare in giro alla ricerce di pezzi di amuleti che una volta raccolti tutti vi permetteranno di passare all'era successiva. Il nostro personaggio, oltre

Questo aloco he un che di simpetico. Pur prasentando une grafica al confini delle reeltà (nei senso che queel non ci crederete tanto è brutte) e un sonoro a dir poco penoso, possiede uno streno e inspiegeblie feecino. Quando li mio collega me lo he passato rifiutendoel di recensirio e credendo di farmi un diepetto, lo deecriese come un gloco brutto e senza sperenze. Beh, jo jo trovo invece un glochino elmpetico e molto glocebile. Svojazzare qua e là con le ali è cerino de matti e l'azione è la stesse di millerdi di giochi quindi) ben colleudeta. Non dico che ele une cose shalorditive e galattica, me merita certo un'occhieta de parte di tutti quelli che avendo tonnellate di programmi prendono un gloco tipo Armelyte e si stuteno dopo due glorni. insomma, un ritorno alle origini.

ampile di nno vita ai giocal plu beili e ori

VERSIONE C64

Credo che li migilor modo di descrivere Kokotoni Wilf sia di vederio come una specie di Jet set Willy con le eli. Tutto è nello stile del giochi di piattatorma, ma invece di sallre e scendere scale, avrete delle ell'ettaccete alle apaile. Un'idea nuova, e penso che ne converrete. Per essere un gioco così detato è graficamente placevole, me devo dire che i colori sono stati usati un po' troppo, epecialmente quando vedete cose come dinoseuri acarletti. Un altro aspetto seccante è l'elevate difficoltà che richiede riflessi assolutamente precisi. Kokotoni Wilf ha le sue pecche, ma li voto è un nuovo tipo di approccio al genere a questo, insieme ad une buone presentezione, dovrebbe farne un successo.

GLOBALE 77%

Mastertronic, per C64

a glasnost ha nuovamente raggiunto gli schermi dei nostri monitor, con la rerelease di Tetris. Acclamato al suo arrivo come il primo gioco russo per computer, quelli della Mastertronic ce lo ripropongono in versione economica, torse cercando di struttare l'onda del successo della versione coln-op.

Viste le premesse ci si potrebbe aspettare un attacco spaziale alla Casa Blanca. No, niente di tutto questo, bisogna semplicemente cercare di disporre blocchi di forma diversa in modo da completare linee sul tondo del l'aera di gioco. Questa è costituita da uno spazio vuoto rettangolare su cui cadono i pezzi da incastrare, nel breve tempo di cadula dovrete stabilire come girarlo e dove di-





alla capacità di volare, può addirittura comminarel WOW! Premendo pol il pulsanta si ha poi l'apocalittico effetto fantasciantifico di attivere e disattivara... un campo di energia? Un super raggio? Una trastormaziona in Goldrake? No, la musica dal gioco. Ah. ah. ah.

Pagalla MSX PRESENTAZIONE 65% E' un budget... **GRAFICA 53%** Personaggio discretamente animato me nel complesso

SONORO 61% Una non molto gradevole musichetta e un paio di effett

APPETIAILITA' 69% LONGEVITA' 67% e anche aimoatico **GLOBALE 66%** Un giochino semolice sem

plice che mostra i suol anni sporto in modo da non lascia-

re spazi vuoti. Una volte completata una riga questa scomparirà lasciando più spazio libaro (a più tempo) in cui giocare.

RESENTAZIONE 67% Le presentazione è povera e non dà una buona impres one, buono Invece il siste mata iniziale, un po' grosso

SONORO 92% Bella e sprattutto durevole. molto, provatelo... LONGEVITA' 95%

stre dispensa, vi attendono lunghe nottate di gioco.

GLOBALE 98%

STAR PAWS

Alternative Softwere, C64

llarmet l'economia galattica è in pericolo! Ci è glunta voce che su R-6547 (che come tutti eanno è una luna di T-5647) vengono allevati abusivamente alcuni Saporiti Gritoni Spaziali, precisamente venti, che se immessi

sul mercato provocheranno un crack economico senza pari, EINE MESSAGGIO. Subito la Federazione Terrestre manda un astro-telex al comandante Neil Armstrong incaricandolo di recarsi là e di uccidere tutti i Grifoni.

squido il messagolo arriva al capitano Rover Pawstrong. un cane tanto coraggioso quanto tonto, Credendo che questa sia la sua occasione per mettersi in luce. Rover parte subito senza attrezzatura alla ricerca degli ucceilacci. Fortunatamente una navetta lo ha sequito e deposita ogni tanto qualcosa sulla deserta superficie della luna. Questa attrezzatura comprende fucili laser, lancia missili, esplosivo e un razzo, senza contare pattini turbo, un potente cannone e degli hamburger spaziali. Purtroppo a causa di un di- Potrete usare tutto tranne

ali hamburger per catturere i Grifoni, che sono dieci sulla superficie, che li potrete catturare a mani nude o con armi, quattro nelle miniere da catturare a mani nude e sei sull'altro lato del pianeta, da ammazzare con il cannone. Nelle miniere troverete vari oggetti, tra cui lampade, munizioni per il cannone, la mapoa dei cunicoli e del cibo. Ogni volta che catturate o uccidete un grifone la navetta passa a caricado e portado via. Riuscirà il prode Rover a salvare l'economia galattica?



Erano secoli che non glocavo e qualcosa di coel attemente etupido. Rincorrers degli strani polli spaziali con un cane ricorda più Wile E. Covote che l'impavido Royer, in effetti, queeto

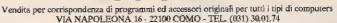
gloco si rifa' molto alla seris dal cartoni animati e batte di molte lunghezza la varelons utticiale U.S. Gold, La giocabliità è immansa, e l'humour è ben implementato come quando I grifonì montano una pedana elastica e ti risbatto-no addoaso i tuoi stesei prolettili carbonizzandoti in puro stile Warner Bros. Gil accessori poi sono volutamente esegarati (un lanciamisalii per un galiinacao!) per sdrammetizzare quello che potrebba sambrera un gloco viotento el meno attenti. Se volete paesara molte ore in compagnia di un gioco stupido e sanza pretase, correte a comprarvi Star Paws. A questo prezzo, pol...

GLOBALE 91%

Una simpatica e frenetica pagliacciata spaziale.



SoftMail



@ SoltMail è un marchio registrato da Lago suc



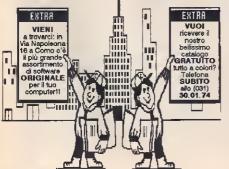
Non cercare oltre: solo SoftMail ti mette a completa disposizione un catalogo ricco di moltissimi titoli, dai classici senza tempo alle novità dell'ultima ora. Ecco il motivo per cui sempre più lettori di Zzapl preferiscono acquistare da SoftMail.

A grande richiesta, procede senza tregua la stagione dei grandi affari: l'aggiornamento SoftMail #15, che trovi assieme alla merce ordinata, riserva sorprese veramente sensazionali! Cosa aspetti? Non farti sfuggire questa occasione unica: ordina adesso e sei immediatamente un cliente privilegiato!

BUONE VACANZE A TUTTI!

Quest'anno siamo chiusi per le consuete ferie estive dal 1 al 15 agosto.

Quest anno stamo cuitos per le consocie terre con e un 1 di 15 aporto.										
SoftMail e l'azienda di	ACCESSOR		Populous	55.000	CBM 64/128 DIA	sco l	The in growd	39.000	688 attack aub 3&5	69.000
vendita per corrispon-		telel.	Read Heat (DANKO)		Adv. dungeon&drago			49.000	Versioni su 3"	tolof.
denza con il più vasto-			S.E.U.C.K. (ITA)	telef.		25.000		15,000		
assortimento di pro-				29,000			War in middle heart	25.000	ATARI ST	
grammi originali per				49,000	Battles of Napoleon	59.000	Wastoland	39.000	Barbarian II	39.000
	Joy, SpeedKing				Battlehawks 1942		World soccer		Bio Challenge	39.000
	Joy. SpeedK Autof.					35.000	WWF Wrestling	Telef.	Cosmic pirate (ITA)	39.000
fessionale e la serietà	Joy Tac 2	29.000	CBM 64/128 CA	188.	Defender grown	15.000	Zak McKracken	telel.	Driller (italiano)	49.000
del nostro servizio ga-						18.000			Forgotten worlds	29,000
rantiscono la massima			Barbarian II	t8.000	Fast break	29,000	AMSTRAD 464 (ASS.	F16 combat pilot	59,000
cura per ogni ordine.	Coprimouse	20.000		t8.000	Ferrari F1	relef.	After burner	18,000	King Quest IV	69,000
Non solo: da quest'anno					First over Germany			5,000	Microprose soccer	49,000
i nostri clienti più fedeli	Tannetino mouse								Millennium 2.2	49.000
possono usnfruire di of	, appound mouse				Forgotten worlds		ATV simulator		Populous	55.000
ferte speciali e promo-		nes	Defender crown		GEOS 2.0 (64&128)	telef.	Batman	18.000	Read Heat (DANKO)	39.000
zioni esclusive. Prova ad									Bun the gauntlet	39.000
effettuare un acquisto			Fast break				CY Adv. flight trains			telef.
tramite il tagliando qui			G.Lineker hotshot						STAC (UK)	49.000
sotto: ti sentirai subito	Gunship reademy	25,000	Grand Prix Circuit	22.000	Journey to earth	21.000	Driller	25,000	vindicators	25.000
un cliente molto spe-		19,000	Grand monster slam	Jefet.	Legend blacksilver	18.000	Emily Huges soccer	18.000	Zak McKracken	59,000
ciale!			Instant music				Grand prix simulator	5,000		
SoftMail ti riserva infor-				18,000	McArthur's war	49,000	Mad flunky	5.000	SPECTRUM 48K	CASS.
mazioni, consigli, antici-			Last Ninja II	25.000	Microprose soccer	49.000	Microsoccer			18.000
pazioni e tutta la genti-				15.000	Navy seal	29.000	Olympic challenge	18.000	Barbarian II	18.000
ezza che ti meriti.	Quest for clues			15.000	Neuromancer	39,000	Overlander	18.000	Dragon ninja	18.000
	Sierra on Line: vari		Microprose soccer	39.000			Pacmania		Exploding fist+	15,000
STR	If the larger of the	19,000	Read Heat (DANKO)		One on one li	29.000	Read Heat (DANKO)			15,000
	Ultime IV	19.000	Real ghostbusters	18.000						18.000
State of the same	Ultima V	22,500	Renegade III	15.000	Pewerplay hockey	29.000	Run the gauntiet		Operation wolf	18.000
Come Same	Wasteland	16.500			President is missing				Pacmanie	18.000
Presentiamo in questa									PHM pegasus	22.000
pagana alcune tra le	AMIGA		S.E.U.C.K.	25.000			Shadow skimmer		Read Heat (DANKO)	
ultime novità del cata-	Barbarian II	39.000	Serve & voltey				Super hero			15.000
	Sattle Tech		Slik worm	18.000	Read Heat (DANKO)	18.000	The in crowd			18.000
Ecco qualche informa-					Real ghostbusters	25.000	Total eclipse (ITA)	15,000	Hun the gauntiel	15.000
zione utile sul nostro							Vindicators	15.000	Skate or dio	18.000
servizio: è possibile ef-	Butcher hill		Street sport Soccer				Versioni su disco	tolof.	The deep	18.000
fettuare ordini telefoni.	Cosmic pirate (ITA)	39.000	Stuntbike slmul.			39.000	140 BOOK		The in crowd	29.000
ci dopo aver effettuato	Dragon's lair (tmb)	75.000	Spoadball			18,000	MS-DOS 5		Thunderblade	18.000
na primo ordine scritto.			Super scramble sim				Adv. dungeon&drag			15.000
Se desideri notizie sulla	F16 Farcon		Super trux				Abrams battle tank	25,000	MSX CASS.	
disponibilità ed i prezzi			The in growd				Adv. constr. set Battlechess		Barbarians	18,000
dei prodotti che non	Journey to earth	29.000	Town of blade				F16 combat pilot		Flight sim. (cart.)	59.000
compaiogo in questa		48.000	Tom or Jerry	00.000	Star Trek Super scramble sim.					18.000
lista puoi telefonare allo					Super scramble sin.	15.000	Journey to earth	20,000	Operation wolf	15.000
(031) 30.01.74 dalle					T.K.O.	20,000	Probasch vollayball	\$9,000		18.000
14:30 alle 18:00 dal lunedì al venerdì.	Millennium 2.2	40,000	Winter edition	15 000	The bard's rale ill	35,000	Sev vives in space	60 000	an Pool	18.000
nuncui ai veneral.	Winethirud 5'5	49.000	AARKOL OUROU	15,000	THO DAIG S 1700 III	33.500	Ace area III share	03.000	00100	
				9	Buono d'ordine da i	inviare a	LAGO DIVISIONE S	OFTMAIL	, WA NAPOLEONA 1	6,
					22100 COMO, TEL.					



Dasidero ricevere i seguenti articofi:

Titolo del programma

C/D Computer Prozzo

C/D Computer Prozzo

Z Spese di spedizione Lit. 5.000

CPIDINE MINIMO LIT.25.000 (SPESE ESCLUSE)

TOTALE LIT.

Pagherò al postino in contrassegno

Addebibla Fizzono IIII in pric Pagas III Mastercard | Visa | American Fronza

Addubitate l'importo	sulla mia:∐CartaSIC	Mestercard DVisa DAmerican E
Numero		scadscad
Соллота е пота	ſ	

Indirizzo Nr.
CAP Città Prov. Tel.

FIFMA (Se minorenne quella di un genitore)

Vertanna evasi SOLO gli ordiri firmati



Adventure/RPG

BATTLETECH

Infocom, per C64 (solo disco)

el trentunesimo secolo cinque stati combattono continuamente per la supremazia. Voi, nella parte del diciottenne Jason Youngblood, siete ancora a scuola ma, invece di imparare equezioni quadratiche, venite addestrato a diventare un guerrieto Mech per difendere le Confederazione Lirana. I Mech sono massicci robot militari armati fino ai denti di laser e mitragliatrici e pilotati da uomini. At-tualmente Jason si trova ella Cittadella e può, citre a ricevere vari tipi di addestramento, vagare per il juogo (visto dall'alto) e comprare armi e armature nei negozi. La missioni di addestramento per i Mech sono completamente gratuite: ma i combattimenti e le classi meccaniche costano parecchio. Il suo unico guadagno, tuttavia, è costituito da uno scarso stipendio che è necessario investire in una delle tre compagnie (ognuna col proprio fattore di rischio) per raggra-nellare abbastanza soldi in modo da po-ter migliorare le sue abilità di base. Le prime poche missioni di addestramento richiedono di fare pratica coi controlli di un Mech: ve ne sono tre tipi con diverse capacità ma che si controllano sempre nello stesso modo.

E' possibile adoperare sle i cursori, sia il mouse per controllare i movimenti generali, me una volta che un nemico entra in raggio si passa nel modo di combattimento, che è a selezione di menu. I comandi Includono CAMMINA, CORRI, SALTA, TIRA UN CALCIO (per scagliare un pedatone a un nemico vicino). Ognu-na delle vostre armi può essere puntata su qualsiasi nemico a tiro. Quando viene lanciato il comando INIZIO BATTA-GLIA, il Mech si muove dove all'avevate precedentemente detto e spara al nemici prima presi di mira. Se l'addestramento di Jason è soddisfacente, può lasciare la Cittadella e vagare per le campagne tra una citta e l'aftra uccidendo nemio e reclutando amici disposti a seguirlo. Costoro, in combattimento, sono controllati esattamente come Jason ... La semplice

grafica dall'alto è malamente definita e Jason rimene una pallida macchia che si aglta lungo la sfarfallante area di gioco. Purtroppo anche il gioco in se stesso è estremamente arido, Jason deve sempre aspettare tra una missione e l'altra e vagare

mestamente e senza scopo

per la città. Questo latto è peggiorato del frequente accesso da disco (che av viene ogni volte che si entra o si esce da qualche edificio).

L'interazione con gli altri personaggi è virtualmente inesistente: di solito non vogliono proprio parlare con lui. Inoltre se possiede un po' di soldi può almeno procurersi un po' di armi, ma che i suoi investimenti rendano bene è veramente affare del caso. A Battletech avrete bisogno di ore di gioco per approdare a quatsiasi risultato e l'esperienza è così poco movimentata che solo un serio recensore o un fanatico di giochi di ruolo (come me!) potrebbe tentare di Insistere nel gioco. L'unica fonte di piacere è il miglioramento delle capacità di Jason e in seguito. Il reclutamento di amici. Il combattimento, più che esplosivo (come pretende la confezione) è fiacco e consiste puramente di due o più Mech che si sparano laserate dopo laserate ai ri spetlivi indirizzi, la più i colpi non ap-paiono nemmeno sullo schermo ma una finestra stampa continui messaggi e talvolte mostra un Mech an mate nell'atte d sparare col laser. Tutto questo è confusparate comaser rutto quete. Battletech è basato sull'omonimo HPG e se ne sie te ultrafanatici probablimente riuscirete a divertiry un pochino con la versione computerizzata, ma personalmente pre-ferirel giocare al vero gioco di ruolo con alcuni amici piuttosto che guardare alcu-ni sprite schizzati che si aparano "messaggi" a tutto spiano!

ATMOSFERA 45% **INTERAZIONE 30%** LONGEVITA' 50% **GLOBALE 42%**

RPG - STRATEGIE

Quelcuno he scritto (nella poste di questo mese) che la rubrica A Bit Of Fentesy sembra aver sopplentato dei tutto quelle della Avventure.

Vogilo dira una cosa a tutti gli evventurieri che le pensano allo atesao modo: lo aono il primo a preferire i giochi di evvogin qu'a una cosa a tang gi evienturar che a pensano un assas de sono e sono i primo e presenta già so-ventura (quelli tredizioneli, mageri anche eenze grefice) agli RPG, ma le lendenza dei mercetto henno suggerilo alle so-fiwere house (SSI, New World Computing, Origin Systema, Electronic Arts, e persino la cera vecchia iniocom) di incre-mantere le produzione di questi ultimi — si vede che una richieste da perte dei videogiocatori c'è a continua ad es-

Al contrerio le penuria (totela easenze?) di avventure degli ultimi mesi nou può aesere eplegeta sottento con une sempre minore richiesta... quenti di voi poeseggono evvanture originali? Quelle con la confazione, le istruzioni (non lolo-copiale) e l'etichatte sui disco o sulla cessette, voglio dira. Vedo poche meni aizate, pochieelme... Beh, sentile, tento per tenera viva la rubrica delle Avventura encha senza recensioni, dei proceimi numeri in avanti pubblicheremo quenti più aiuli possibila. E quasto à anche un invito per tutti i 'mappatori' e 'solutori' di inviera quanto più materiala possibila, possibilimenta specificando 'Zzap/ Adventura' o 'Zzap! Top Secret' aulia busta, Intast? E intanto baccatavi un po' di strategie di RPG a le conclusiona delle ecluzione più richiesta a sudeta delle storia di Zzep!: Maniac Meneion...



Demon's Winter

e suggestivo gioco di ruolo. Non pretrudo che Sia l'unica o lo migliore, ma è così rhe l'ho risolio. Una partita completa si può dividere posenziamento del visitri personaggi e la se-conda dedicasa alla soluzione vera e propris. mo, cloé sinque, e gruppa ci davrehbero rssere quattro guerrieri e un mago. Tutti i guerrieri devona saper usare un'arma, mealla se la spean e possibilmente concoure le voese (my e il fencing, in quesi ordine di importanza. Mon è conveniente insegnare subito al maga a ustare un arma, perché citò richiede molti punsi di intelliganza che invece dovrubbero essere impiegati per imparare le runt. Ad un mugo basterebbe conoscere solumente le rune dello spirito (per eurare i ferisi) e di un qua-

lunque altro gruppo (per combattere). Però, se più viciun per liberarin, e quasto non potese per metteroela quasi mai. Il vostra mago quindi do rrelibe connicere sutte le rune traine quelle di ricei connecessero le rune dello spirito per poter assistere il mago a eurore. Mere abilità interessanti sono la possibilità di leggere il proviero e di persuasivillo, marirei il katast va bene solo finchi il prizonaggio è di basso (tortho, dopo compine usore va arma, Viute la alire abilità) compene usare un arma. Putre le affre abélità dei lasciante pur profers. Per secgliere le classi dei possioneggi è sufficiente edicolore lascomma fri punti intellettuali richiesti dalle principali ali-tità, tentrado contro che più fiassa è unglia è. Ora qualche roùsigila sullerabser gli elfi, ascuri o no. è maglio lasciatil peden. Comi comfatt-tenti volgano poco e un potent magpa a mis un-viso ha bisogno solo di 28 punti di intelletto il rosso di tutte le rune (tranne quelle di ghiacio) red momenia della sundo:

r del maneggio della spuda. Un ununa va quindi benissima, sunta più che rierve sempre la medis più elevosa di constteri-stirhe iniziali rispesto alle altre razze. Gli effi A prestuno solo come maghi e hanno di inseres-sante solo l'unata capacità di sentire la magha sante soce i amus capanin al santo o magni di un arms. Le armi magiche valgono di più e sono più porrui di quelle normali ne consegue che saperle ricanoscere è più utile all'unzio, ma più avanti nel gioco estroitadno solidi gaeriori e quindi un elfo risulterà phaltezavo. Eli refi ascuri vanno invece sempre evisati parché non hanno questa capacità e rome guerrieri sano leggermente peggiori.

Troll e gravni sono attimi rombattenti, i primi perché sano molto resistenti è possono rigenerar-

come maylit e valgona quast unicamente comunque scegliate raz-ze e elassi, nella fase di attribuzione delle caratteristiche non da-vete assolutamente aczonsentarul di valori medi o bassi. Soprattutto, i vostri perso-naggi dovrunno essere FORUL altrimenti vi GCRUL, altrimenti vi tracherà opresare intel· ligenza per importre a usare armi intermedie perché non polete usu-re subito quelle miglio-ri. Adesso che avete fi-nito incomincia la veomuture. Dopo ogni hattuglia prendete tutle ragnatele nel vostro finutile) possibile in denoro liquido, rosi se incontraste un mer-

(fine prima puntata) 🔳













THE SOLUTION - PART TWO by Pietro & Nuccio Pino

Pococi atta conclusione: qui di seguito vi ascettano fo trenta mosso chie vi ascettano fo trenta mosso chie vi acceptano encora dalla conclusiona del gioco. Se siela dei buori avvanti unani, evrete già fatto dei passi avvanti. attri menti segottori il nesto della soluzione è revinatori è guesto di farcola da soli.

80: USE PHONE.

Non appena appare sul video la tastiera numerica, comporate il numero di Edna trovato sutta parote della docale. Tornale velocemente su Dave. Fateto entrare nella stanza

61. WALK TO DOOR
a mentre la moglie del dottore a si tolefone
cel presunte maniace, raccogliete veloce-mente la piccota chiave (small key) sul co-

82. PICK UP SMALL KEY

quindi salte velocemente in cima alla scala a pioli. Accondetala luce nella stanza in cul vi trovale cra

83. TURN ON LIGHT

84. PULL PAINTING
Distro il diplinto trovarote una cassalorie,
sotto ella quate ciè un numero scarabocchiato sul muro, troppe piecelo perché Dave possa leggande. Tomate quindi su Barrad
d e arrampicatori lungo le planta carnivora

es WARK TO MANEATING PLANT fino dia botola sut solillut. Vi trovrete nel-l'esservatorio del dottore. Suita parete sin-stra troverete il pennello di controllo del tele-scopio recarita una fessura per le monetine (com siot). Medianto i due pulsanji dal prin-nello è possibile far ruotare il telascopio, in-serite questa sequenza di mosse:

86 USE DIME IN COIN SLOT

87 PUSH RIGHT BUTTON

88. USE DIME IN COIN SLOT

89 PUSH RIGHT BUTTON questo punto il telescopio sarà orientato cor-rettamente. Avvicinale il scutare

90 . USE REALLY POWERFUL JELE SCOPE a pierrosa ministrator del rottor del rottor o che apparirà sulla scheme di llanco di ra gnetto. El il numero scarzibocchiato solto la estabilità di coma del proprosenta la combinazione. Dopo di che acendeta di nuovo con Bornard nella sulla del ritratto e ridate il comando a Dave.

Aprile la cassaforte.

DI OPEN WALL SAFE ponendo sulla lasiiore le combinazione

82: PICK UP SEAUED ENVECOPE e aprilela, rivetando il quano di dollaro al suo in

Tornale di guovo su Mi chani a rirelefonato a

94 USE PHONE quindi lornale Su Dave, che potrà usciro di soppiatto della stanza di Edna mentro la vici chia è al terefono. Tornale nella stanza dal dor lot Frod e phiamate la Meteor Police con la ra dio sparata da Bernard

componendo il numero letto sul poster sopra fi letto. Tornatir con Dave nella sala del ritalto, 'deve si trova Elemand, e date a quest'ultimo due oggetti'

97 GIVE QUARTER TO BERNARD

98 GIVE SMALL KEY TO BERNARD.

Uscite dalla stanza e tornello da Edno, facen
dovi catturarie e rinchiurbare nella soggisto. Ba
te ora il comando a Bernard. Scendette al pri me plano ed entrate ciolla stanza del videogio-chi (prime porte a sinistra delle scate). Foto giocare Bernard al Muteor Mess game.

99. USE METEOR MESS GAME WITH OUARTER Alla fine dolla paritin appairin sulle schorme la 'Huik of Fame' del gloco. Prendete accuratamente mota del numero la prima posizione à la combinaziona della porte del laboratorio di Fred. Birottale ora l'uzione su Druye, che siliro ya nello segrote. Faterdi aprito la porta del laboratorio del dolore, ovvero il massinelo por lono bindate sulla sinistra, doni la seguenta seguenza di mosso:

100. UNLOCK TOP PARLOCK WITH GUO

101 UNLOCK BOTTOM PADLOCK WITH GLOWING KEY

103. OPEN INNER DOOR.
A questo punto appairia sullo schiermo il di solay dolla serratura a combinazione della por la interna componeta il nemero trovato neli vi deogicco. La porta si appiria con un insucchio, ma noni è aneora il momente di seltaro Brogania l'alla sespettiani finitivo dolla Meteoro Police, un agante della butile si materia. Esseni all'interno della suriari dopo un prio di misuti di altresa. L'agrande della Misuor Police tarà frezzione all'allabora torio, o dopo nere scannoto in-scripe gianza, del. Tentacolo Viola la dell'otto la Fred, corforte dell'unania. portando con sé l'angine dei

Tuttavia la ragazza di Dave resta ancora collegata alla

zon: B Mafic Machine, e non appena il dottor Fred swih messo a punto la macchina suc-chora il cervolto alla povera fanciulla, ridu-ciondola a un vegosital Cercate sul pavimen-to delle segrete il distintivo (badga) lacciato dal poliziotto spazian, reccoglietalo

104. PICK UP BADGE ed entrate nel laboratorio con Deve. Cammi-nito verso destra finishi nan vi si parera de-vanti il Tentacolo Viota (PurpleTentacle) in-ternalisato a riportarvi nelle segreta. Dategli Katistalivo.

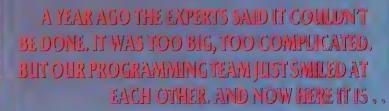
105. SIVE BÁDOS. TO PURPLE TENTACISE o II feminado si produciri magi stateis see, netta, proclamando disperatumente la pro-pria lineccenza, per poi scappare urrando luori del laboratorio. Entrate dunqui nella porte sulla destra e vi treverete davanti ali-loggiato della vostra inerre, cio Santinali-loggiato della vostra inerre, cio Santinali-loggiato della vostra inerre, cio Santinali-noggiato della vostra inerre, cio Santinali, con diottere armeggia initimo 31 comandi non appena si vedra, il dottor Fred cedira in presta ello scorilotto più neto, e in un gesto dispera loi massinerà il codice di autodistruzione del reatione nucleare, sasciliandovi cica due mi null per compretare l'avventura. Aprile l'ar-madiento sulla destra.

106 OPEN LOCKER e indoscate la tuta antiradiazioni appesa al

107 PICK UP RADIATION SUIT Aprila la porta sulla destra dell'armadietto ullitzando la scheda magnotica (card key) nell'apposita lessura a franco

IOB USE CARD KEY IN CARD SLOT. Entrate nella sala della meteora e aglic sul l'interrutore dell'apparato di condizionamen-to mentale della meleora:





It's here and it's sensational – Domark's latest blockbusting coin-op conversion from Tengen.

Join Major Rock Hardy and Captian Ace Gunn in Little battle for supremacy against an army of invading Xybots

It's non-stop actionall the will working togeth and working togeth and working togeth and the shift and the spirit on the spirit working the spirit working the spirit was a spirit was a spirit was a spirit working to the spirit was a s

XYBOTS

screen gives and list own playing afea.

A map shows the real for you're

the patrolling 'I' oss 'male keep onstep ahead, pick up energy po's, super wea, ons, keys and 'I'n'

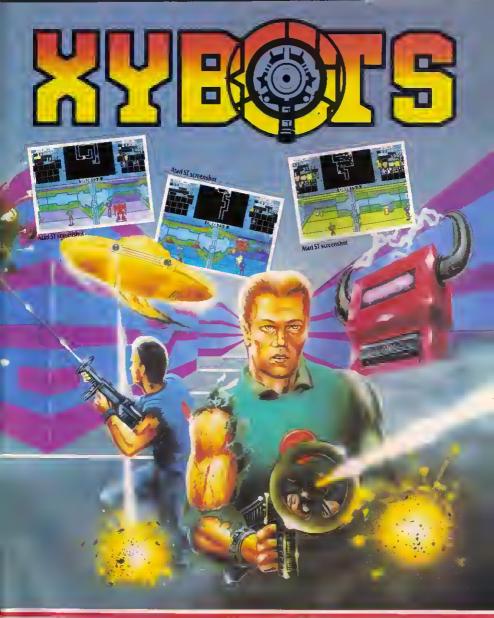
Xybots made a challenging arcade game ... as a computer game it can't be matched. So grab hold of the controls and hel the Intrepible up. →ock an bice, rid the labyrinth of these

metallic monsters!

TENGEN

The New Name in Coin-Op Conversions.

AMS'
AMIC



IODORE 64 cass./disco RAD cass.

IST

L. 15.000 L. 29.000 L. 29.000

L. 15.000

Distributed by DOMARK

Ferry House, Lacy Road, London SW15 IPR 01-780-2224

Programmed by Tegge Software Developments List.

© 1989, 1987 TENGEN INC., All rights reserved. ® TENGEN INC.

Catalogo Giochi LCD

The vasters was the Came



